

799,- Ft

576 KONZOL

PLAYSTATION 3



AVI TÉMÁK: VALÓS IDŐBEN • HARDVER ROVAT: NAGYFELBONTÁSBAN • VISSZATEKINTŐ: METAL GEAR TÖRTÉNELEM
RESISTANCE: FALL OF MAN • CRACKDOWN • XBOX LIVE ARCADE JÁTEKOK • MGS PORTABLE OPS • FINAL FANTASY III

576

KByte



ahol játszva vásárolhatsz

Árkád • 06 1 434 8076 Campona • 06 1 424 3424 Duna Plaza • 06 1 239 2858

Europark • 06 1 280 9585 Mammut II • 06 1 345 8076 Pólus Center • 06 1 419 4117

WestEnd • 06 1 238 7576 Debrecen Plaza • 06 52 342 120 Kecskemét Malom • 06 76 328 119

Szeged Plaza • 06 62 468 978

Győr Árkád • 06 96 555 049

Internetes rendelés **www.576.hu** Telefonos rendelés **06 70 365 0385**

h a m a r o s a n TATABÁNYÁN!

100 látogató közül
24 csak hozzánk jár,
mert nálunk minden van
44-nél mi vagyunk a kedvenc
neked van már favorit fórumod?

www.576konzol.hu

gyere, regisztrálj, fórumozz

HÍREK	4
A HÓNAP TÉMÁJA: VALÓS IDŐBEN	8
ELŐÉTEL	12
HARDVER ROVÁT: KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK I.	14
ANIME ROVÁT	18
RETRO ROVÁT: A CONTRA JELENSÉG	22
VISSZATEKINTŐ: METAL GEAR	26
PLAYSTATION 3: A HARMADIK GENERÁCIÓ	30

PLAYSTATION 2

THE SHIELD	44
TOKOBO! PIUS: MYSTERIES OF THE KARAKURI	46
SOCOM US NAVY SEALS: COMBINED ASSAULT	47
METAL SLUG 3D	48
METAL SLUG 6	49

PLAYSTATION 3

RESISTANCE: FALL OF MAN	50
GENJI: DAYS OF THE BLADE	54
RIDGE RACER 7	55

XBOX 360

CRACKDOWN	58
XBOX LIVE ARCADE BEMUTATÓ	60

PSP

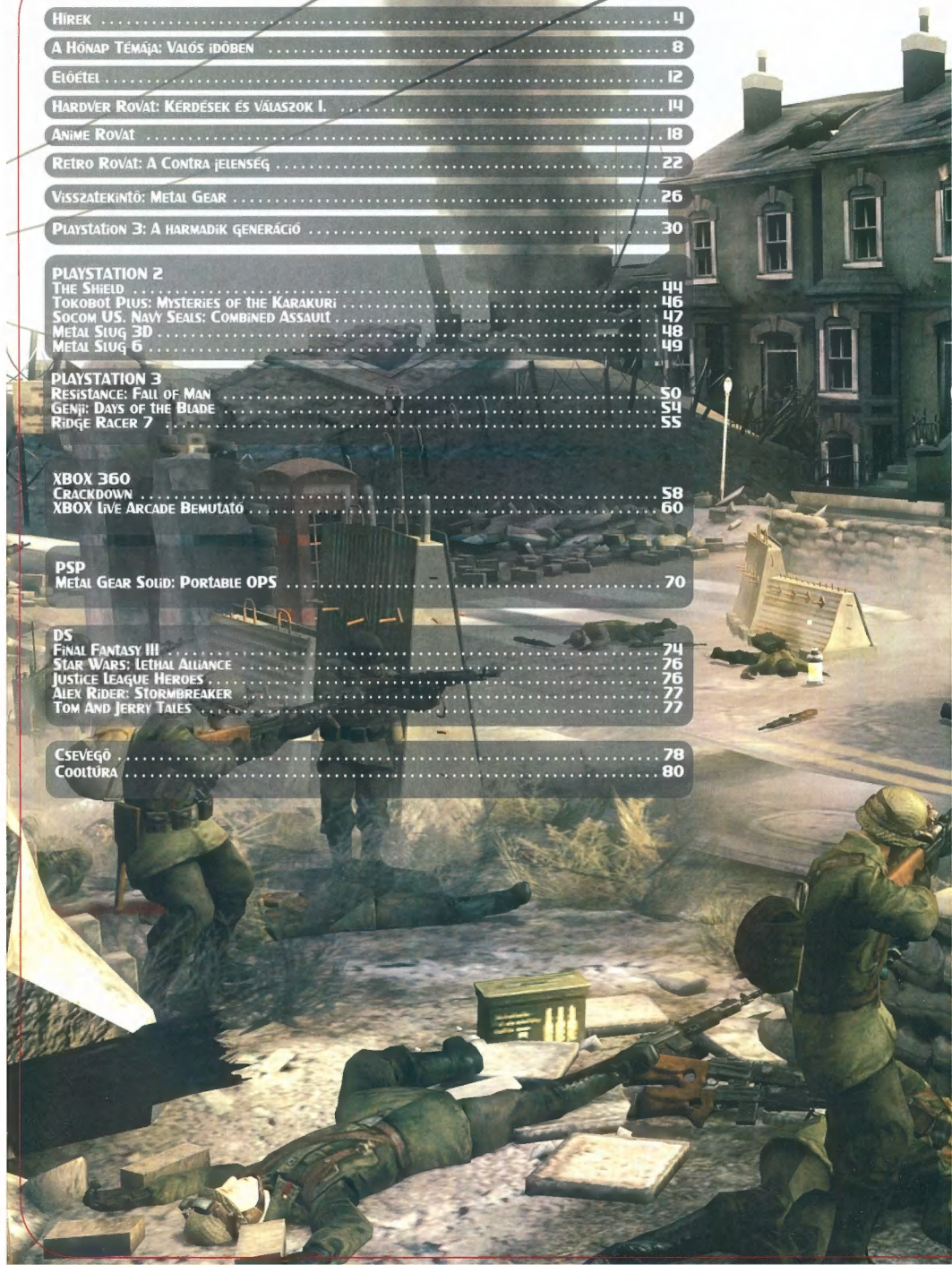
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS	70
--------------------------------------	----

DS

FINAL FANTASY III	74
STAR WARS: LETHAL ALLIANCE	76
JUSTICE LEAGUE HEROES	76
ALEX RIDER: STORMBREAKER	77
TOM AND JERRY TALES	77

CSEVEGŐ

COOLTÚRA	80
----------------	----





FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE (XBOX 360)

A **FlatOut** első része jól teljesített, a tavaly megjelent második pedig még jobban a Bugbear Entertainment második játékaént a második epizódja több mint egymillió példányban kelt el (három platformon – PS2, Xbox, PC – összesítve, de akkor is...), és pedig az esetek kilencvenkilenc százalékában azt szolta jelent, hogy villámgyorsan jön a folytatás, mert igény van rá. A Bugbear ennek megfelelően nem habozott, hanem ráhozott: nagy erővel látták neki a harmadik epizód fejlesztésének, csak éppen a számozást hajlították ki az oblaton, és inkább egy új hangzó alcímet csaptak az ismert névhez – a harmadik rész a **FlatOut: Ultimate Carnage** címen fut majd.



A korábbi epizódok erősen multiplatform irányultsága is repül a kúba, a stúdió bízik a rohamosan növekvő X360-bázisban és a platformon igen biztalan alakul, megvárakozni katonai per megvárakozni játékok ráköt – a FlatOut: UC a dolgok jelenlegi állása szerint csak és kizárólag a Microsoft következő generációs konzoljára fog megjelenni.

Az alapok változatlanok, belemenés, nagygyűlés rancsai érkezik, ügyesen kevert nagygyűlési asztaltól és poros-mocskos vikek pályákkal. Ami változik, elég nagyot: a kúba. A jargonyok a korábbi 7500 helyett 20 000 poligonból állnak fel, és nem nyok, hanem egyszerre tizenkét szögűdobozból belőlük egyszerűen. Maguk a pályák is csinosodtak, az előző részben mostanra ötezer rombolható objektumot tálthattunk szomszéd, az X360 verzió már nyolcezerrel kezdte el – 720p-s felbontásban. Színgi játékmódból ötöt, majd hancúról meg kétféle igények – utóbbiak természetesen online is nyomhatók lesznek. Lencselt jargonyokra továbbra se számíthatunk, az ismert okokból – nincs az az autógyártó, aki ilyen szinten engedélyezne (vagy ha igen, akkor csak évszázatoknyi összegeket) a modellel vitatódni színtáblán. Tervezett megjelenés júniusban, biztonságos távolban a konkurens Burnout 3 tavaszi premierjétől...

BLACKSITE: AREA 51 (PS3 / X360)

Emlékszik még valaki az Area 51-re? Mármin: a játéka, és nem az amerikai kormány állítólagos szuperintoks UFO-kutató laboratóriumára és bázisára? Ha valaki az utóbbira (a bázisra) emlékszik, és konkrétan jött is ott, akkor sürgősen keresen fel minket, mert kénytelen trónra a fémből, a bevetélen meg osztunk persze. Ha csak a játéka emlékszik, az sem baj, sőt, nagy jó, mert akkor az meg kell (kéne) külön leírunk, hogy a Midway utós PS3-e, az Area 51 majd két éve jelent meg (PS2 / Xbox), erős közönséges minőségű képviseli, és a **Blacksite: Area 51** a direkt folytatás lesz, szintén a Midway-től, ezúttal a PlayStation 3 / Xbox 360 duóra.



A műfaj változatlan, az ellenfelek is a gonosz utonauták közül kerülnek ki, de a megkezelésben már vannak különbségek. Az első Area 51 egy meglehetősen lineáris, „menj, azt láj agyon mindkét, ami nem te vagy, és győzzél a mosog” jogtársaságos játéka, de a folytatás már csavar egyet a formán. Nem egyszerű akciósnak, hanem osztogorancsnaként, azaz némi taktikus iz kaveredő a lövöldözésbe. Parancsokat osztogathatsz, taktikákat határozathatsz meg, fedezékeket küldhetsz, vagy rahamra parancsoltathat az embereidet – ha jó döntéseket hozol, vígan mennek idegent ölni, ha azonban binázol, és feleslegesen veszélyezteted az életüket, morcosak lesznek, csúskán a morádjuk, elkezdnek rosszul cselelni, figyelmeztetnek lesznek, aztán jól agyonlévéltek megköt. A Midway ezen felül némi lélekletti konvenció is ígér, állítólag több száz majd konfliktusba önmagaddal és a helybélivel – te döntöd el, hogy mindenáron teljesítsd és a kiadót parancsot, vagy ellenszögöl, és a lelkiismeretred hallgatsz azaz tesszed, amit éppen jónak látsz. Haditörténelki tárgyalásra remélhetőleg azért nem kerül sor...

Ujdonos továbbá, hogy nem csak gyalog szaladgálhatsz, hanem néhány helyen járművekbe pattanhatasz (katonai terepárók, civil autók, durván felgyorsított harci helikopterek – ez lesz az epic reptől kóda, hehehe – gyenge poén, a WoW játéka sok talán értekelik...). A pályák lineárisabb felrakódok, a szünetek és helyszínek többségét köbösle után / módon is megközelítheted. Grafika! Néni a Midway Jargonyából látványvilág! Ígér, ez szürkeárnyék (a képek, meg a neten fellelhető trailer alapján) a mostonság elképesztően divatos, és a Gears of Warral már alaposan bizonyított Unreal 3 technológia módosított változatát takarja. (A Midway tavalyi licenccelt magának a népszerű motor, így egyáltalán nem alapos nélkülözni a feltevéseket.) **[A GOW bevételeiből Cliffről megvette az új Pórschét, a malibui házat, és elment 1 hónapra Hawaii-ra, majd megnyugtatta a széköt: it meg az engine bevételeiből vásároltak. És lón, már ez a game is, meg a következő Mortal is X360 motor használna... Martin]**

Múlt hét persze, hogy lesz, online formában is, a megszokott multi módokhoz (DM, Team DM, Capture the Flag) mellett két abszolút egyedi játékmód fog a kúbaiban – a Hunon vs. Reborn küzdelem képességűkkel felrakódott csapattól álló egymással szembe, míg a Siege-ben az ellenfél játékosait kell „elrohantni”, és magunk mellé állítaniuk (... illyesmit mintha már látnak volna a Perfect Dark Zero-ban...). A kiadói előrejelzés szerint a Blacksite: Area 51 2007 harmadik negyedében jön, ami emberi időszámítás szerint nyár végét vagy ősz elejét szolga jelenteni.

GOOZILLA: UNLEASHED (WII, PSP, NDS)

Gozilla visszatér a képernyőkre, ha jól számoljuk, legalább harmadszor az elmúlt éveknek néve – az első epizódok a Go-



meucbe, Xbox és PlayStation 2 tulajdonosokat boldogították, a harmadik pedig elsősorban a zsebkonzolos játékosok, és Nintendo-hívek szimpátiájára számít. Tulajdonképpen joggal: a korábbi játékok ugyan korán sem voltak klasszikusnak, meg remémünk nevezhetők, de a magunk részéről jól elszórakoztunk velük – a színgi módosítás volt, néhány haver meg pár óráig Heineken vizszent csodákat tett velük, új, jé!-játék, beleértve egy felrakódással, megaplokk, aztán együtt ráhúgunk dimenziókat kapott az alapbanan elég egyszerű patlozások.

Az Alari most ezt kívánja folytatni, valószínűleg nem vélelteni – a komoly anyagi problémákkal küszködő kiadó szinte az összes jelentős sorozatától és licenccelt kénytelen volt (jó pénzért) megszabadulni a kileltét biztosítandó (a Driver például az Ubisofthoz került, és most ok portáljok mindenhova – lásd az Aprólaték...), a Gozilla viszont maradt náluk (nem kellett senkire), így ez kap harmadik részt. Az, ami egyszer miközött, azt ne pizsáld, mert csak rontasz rajta! elvet követve nem nagyon fogják megfogyni a játékmennet, a némileg kipátozott grafikon kívül a teljes Gozillaéhoz köthető színgyörgő szerepeltetését (konkrét lista még nincs), sok-sok rombolható metropolizál, könnyen kezelhető / tanulható harcrendszert és a korábbiaknál csavarsabb történetvezetést igények – utóbbi talán felesleges is, a Gozilla játékoknál soha nem számított a sztori, minél egyszerűbb / bugyibább, annál jobb. A céljátformák megválasztása elég érdekes, és valószínűleg ismét csak a kiadó ingadozó finánciális helyzete vezethető vissza – a színgyörgő romboló-kúra valószínűleg remekül mutatna Xbox 360-on vagy PlayStation 3-on, de ezekre (egyelőre!) egyáltalán nem tervezik kiadni, inkább a jóval gazdaságosabban munkára bírható Nintendo Wii-t, és a PSP / NDS párosát célozzák meg – 2007 utolsó hónapjában. A hír körmények szemrevezethetők éretemlérszerűen a handheld verziókból, hanem a Wii változatból számoznánk...

HOOR OF VICTORY (XBOX 360)

Adja magát a kérdés: hány második világháborús FPS-re van még szüksége a világnak? A jelek szerint sokra, vagy legalább is még többre. Összeszámoltuk, a közeljövőben (azaz tavasszal) három játék teszi kiutaltat a multiplatform, és akkor a külső platformok még nem is küldöttük el... Most a Midway is beáll a sorba: a fentebb már tárgyalt Area 51 folytatás mellett egy háborús lövöldés szerepel a kiadó új kitalatában. A **Hour of Victory**-t fejlesztő Nfusion nem újac a műfaj-



ban, igaz, eddig leginkább PC-s vonalon tevékenykedek – de itt legalább háborús akciójátékok gyártását, az elmúlt hetven év szinte összes jelentős hadszínterét bejárta. A Győzelem Órája ezzel szemben kizárólag a második világháborúra koncentrál, és egyszerű FPS helyett a három főszereplő speciális képességeit elérhető megközelítéssel alkalmazz. Konkrétan: kapsz egy kémét, egy kommandóst és egy mesterlovászt – mindegyik karakter más játéksíttal képviseli, és ha túl akarsz élni a harcokat, használnod kell a tulajdonságaikat. Ambrose Taggart (ő a kém) éjszakai látást, nyaki ütőerőket metsz át, és hangtompítás fegyverekkel dolgozik; William Ross (a brit kommandós) maga a nyers erő, élő tank, fegyverekkel lábálva rohan a harcba, és a rambo-taktikát képviseli; Calvin Blackball (az amerikai mesterlovász) pedig háztetlekre mászik, sötét lyukakban lapul, és távolról osztja a halált. Eredeti? Dehogy az, szinte ugyanezt láttuk nem is olyan rég, a Commandos: Strike Force-ban...

Ha az élet nem eredeti, legalább a grafika, meg a kiegészítő szolgáltatások legyenek jók: ezzel első pillanatra nem lesz baj, az Nflvision belepakolt mindent a játékba, amit egy háborús FPS-től manapság elvárunk. Lehet majd járműveket vezetni (harckocsikat is), légi csapatot kérni, lesz online multi (a játékokról még nem beszélünk) és a vizuális szekción sem spórolnak – itt is az Unreal 3 technológia kerül bevetésre, sok-sok roncsolható objektummal megfűszerezve.

A Hour of Victory jelenleg kizárólag Xbox 360-ra várható, és kivételesen napra pontos megjelenési dátumot is tudunk mondani: június huszonkilencedikén kerül a boltok polcára Európában.



dimenzióba – így egy olyan világot kapsz, mint egy hagyományos, kettősöd platformerben. Példá: a térben „megfűszé” elérhetetlen távolagságban lebegő platform hirtelen beugrik „felé” – át tudsz bújni alatta, vagy akár fel is ugorhatod rá, hogy begyűjtsd a kis lila gömböket. A tér mindig az éppen elfoglalt helyzetnek megfelelően lapul ki, a feladatot az, hogy megtaláld a helyes pozíciót, és akkor lapulsz, amikor szükséged.

Warhound szövege: a Crush nem csak az ugrálást szed, hanem a szürkeelőzményeket is rendesen megoldoztatja majd. A Kuju mindezek mellett színes-szagos, elvonó világot, egyedi humor és szerethető hőseket talál. A Crush-t a Sega gondozza, megjelenni pedig 2007 második negyedében fog. Várjuk szeretettel!

WARHOUND (XBOX 360)

Volt már elit-zsoldosos akciójáték (Mercenaries), volt körtörse osztott akció-stratégia (Jagged Alliance), de FPS-ként még nincs agyoncsúszva a téma – a Warhound fogja alaposan megvárgálni. Az alapjáziat egyszerű: adott egy zsoldos, adott egy laptop, és egy világtérkép. A megbízásokat a laptopon keresztül kapod, először, hogy melyik szimpatis, és hogy melyik éri meg nekik anyagilag – odorepülisz, szétszedsz a rosszfiúk



között, felmárod a pénzt, és várod a következő feladatot.

A Warhound mögött álló Techland szerencsére nem intézi el ennyivel a dolgot, tuccatvölde helyett okos akciójátékok gyártóinak. Lesznek például fejleszthető tulajdonságaid, jó sok. A játékok ezeket „jogosítványként” nevezi, és nem csak járművekre lehet megszerzeni őket. Példá: terepijáratot akarasz vezetni? Vedd / szerezd meg rá a jogait, és menni fog. Hatalmas hegy tetején lapul a célpont? Végezd el az alpinista-fantáziát, és mászd meg sziklákat, hogy ne a nagykapun keresztül legyél kénytelen beköszönni. Nem vagy elégedett a fegyvereződöt, vagy a célzás pontosságával? Gyűjtsd össze a rosszarcuk által eldobott fegyvereket, és gyakorolj velük a lőtérren – hamarosan profin kezelzed ezeket is, és viheted magoddal a következő küldetésre.

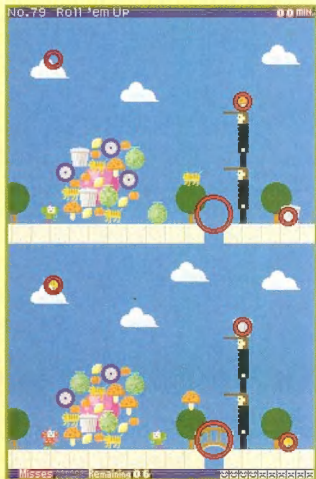
A begyűjtött pénz segítségével kismillió dolgot tudsz csinálni: informátorokat / információt vásárolhatsz, fejlesztheted a képességeidet, új járműveket juthatsz. Nem csak a misszióért jár pénz, az okos zsoldos az elődökkel mellett értéktárgyakat is gyűjt – és hozzátérve eladja őket. A misszió-struktúra nem lineáris, a hirtelmev növekedésével új lehetőségek / küldetések nyílnak meg előtted – ezek között lesznek olyan speciális feladatok is, melyeket csak akkor kapsz meg, ha már kellő szinten specializálód meg egy területen. A fejleszthető képességeknek köszönhetően a missziók többféleképpen oldhatók meg, sőt, az új tulajdonságok begyűjtése után szabadon visszerelhetisz bármelyikhez.

Jól hangzik, remélhetőleg nem csak papíron, hanem akció közben is jól mutat majd a Warhound – konzolos fronton csak Xbox 360-ra jön, valamikor 2007 é vége magasságában.

QUICKSPOT (NINTENDO DS)

A Nintendo DS nem csak a keményvonalas játékosoknak szed – a duplaképernyős handheld így részben az egyedi, az „eseti játékosok” (..., vagy hogy a fenébe is fordítjuk az angol „casual gamer”-t), a hentele cap pár órát játszót véteget kényeztető játékoknak köszönhetően az elkepesztő sikerét. Ráadásul a Brain Training: egy egyszerű, mindenki számára könnyen érthető és gyorsan feljeshető feladatok, szintizáló éntétképernyős irányítás, semmi stressz – az eladott példányszámot nézve könnyen elképzelheted, hogy a jövőben ez jelenik majd a (kereskedelmi) siker kulcsa.

A sokmillióesdélakokra persze csak felkapták a fejüket, például a Namco Bandai – nekik is kellett sürgősen valami ilyesmi,



CRUSH (PLAYSTATION PORTABLE)

Kevés az „eredeti” játék PSP-n! Túl sok a nagygépekről ártórtolt anyag! Valóban sok, de szerencsére egyre több a kizárólag ezt a gépet megcélzó, máshol nem elérhető játék is – a Crush is ilyen.

A Kuju Entertainment játéka tipikusan olyan cucc, aminek alapötletét nehéz elmondani: leírnai, ha viszont megnézel róla egy rövid (megnézheted, a neten keress bármelyik egy rövid trailer), rögtön világossá válik az egész. Mivel mi egyelőre kénytelenek vagyunk írásban mesélni (az „digitális papír” elterjedése sok évet várt magára, a Konzol 2027-es számlának hírvonalában majd visszatér rá az akkori hírszerkesztő :), megpróbáljuk példaként érzékeltetni, hogy merre hán lépés... Tehát: adott egy háromdimenziós környezet, és adott egy ifjú főhős. Vannak platformok is, meg felcsúszható tárgyak. Ök, ez eddig egy átlagos háromdimenziós ugratógató, mi olyan különös benne? Az, hogy az egyes platformok / pályaszakaszok egész egyszerűen nem lehet elérni – nem tudsz akkórát, vagy olyan irányban ugrani. A megoldás: lapitd ki, nyomd össze a teret (innen a cím), és varázsolj át két



egy egyszerű, de nagyszerű kis játék, ami mellé akár a nagymamát is le lehet ültetni. Ő lenne a **Quickspot**. A cím szinte mindent elárul, és a koncepció sem ismeretlen: boldogult gyermekkorunkban mi is sokáig görnyedünk a színes rajzok „mi a különbség a két kép között?” típusú felőlt. Akinek nem lenne ismerős (létezik ilyen ember?), adott két kép, első pillanatra teljesen ugyanolyanok, de jobban megnézve aprócska különbségek fedezhetők fel – a kiscica bajszja nem ott, hanem csak négy százból áll, a felhő a jobb oldalon belő a naposkára esik, a bal oldalon pedig nem. Aki hamarabb felfedezi az összes eltérést, az nyert.

Namco-ék valószínűleg ránéztek az NDS-re, megállapították, hogy két képműve van, örültek neki, annak meg pláne, hogy az eleve két képből álló játékok milyen remekül illenek a képernyőre. A kreatív három játékmódok: A Rapid Play-ben öt világot, világokat fiz színtel kell teljesíteniük, és lesznek félszintek is (...fogalmunk sincs, hogy mikápp lehet ebbe félszinteket nyomni, de lesznek). A Focus Play összesen 140 feladványt sorakoztat egymás mögé, képenként fiz darab eléréssel. A leginkább hamoklancolásra okot adó játékmód Today's Fortune névre hallgat, és az állítólag egyfajta napi horoszkóp lesz a képek bevetésével. Ne kérdezzétek, hogy hogyan működik... A fentiekben leírt természetesen lehet egy más ellen is játszani – ezt már határozottan el tudjuk képzelni, és ki is fogjuk próbálni. Mikor? A japán verzió tavasszal érkezik, a többi meg később – valószínűleg még 2007 folyamán. Majd' ellejtettük: a képek a Namco Bandai birodalom híresebb játékaiból lettek összeállítva, találkoztunk a Kamen Rider Damacy-val, Kōnoval vagy akár az áramvonalas Ridge Racer járgányokkal is...

BOOM BOOM ROCKET (X360 - XBL Arcade)

Ritkán foglalkozunk a hírvonat keretén belül letölthető játékokkal, pláne nagy(obb) terjedelemben – pedig itt a legfőbb ideje, a visszafogott méret és a kevésbé látványos prezentáció ellenére az XBLA-n egy több remek cím jelenik meg, és a dolgok itteljeleg állása szerint a Sony is bőven elfelejtett majd letölthető anyaggal a PlayStation Networkra.

A **Boom Boom Rocket** már csak azért is kiemelt figyelmet érdemel, mert a Project Gotham Racing szórakoztató felelős Bizarre Creations által mögöttes (hú követték el az XBLA arzenál mai napig legjobb játéka, a felelőtlenség addiktív Geometry Wars-ja), a kiadó pedig az Electronic Arts – ők egészen mostanig



kívül tartották magukat az Xbox Live Arcade játékoktól, és lesz az első letölthető formában forgalmazott próbálkozásuk.

A Boom Boom Rocket-et legjobban három másik játék keverékének lehetne jellemelni: végy egy nagy adag Fantasiást, dobj hozzá három katonai Dance Dance Revolutiont, keverd össze alaposan, a végén pedig szórj a tejébe – óvatosan, csak egy csipetnyi! – némi pikáns Rez fűszert. Az eredmény a következőképpen fog kinézni: éjszakai háromdimenziós városban repkedsz, és ritmusra löved ki a rakétákat. A rakéták rabbanlanc, a rabbanlanc káoszreakcióba fűződik, és ha mindent jól csinálasz, beugrik a bőséges „psychedelic mode”, azaz a súlyos LSD utazásra emlékeztető elborult látványvilág.

A Boom Boom Rocket ötlete az EA eseti játékokak számára létrehozott Pogo.com játékpártól jött származik, lehet egymás ellen nyomni online, és persze lesz hozzá világszintű pontszám-ranglista is. A BBR a tervek szerint valómikor a tavasz folyamán kerül fel az Xbox Live Arcade katalógusba.

APRÓLÉK

>>> Kezdjük az „apróhíres” rovatot az elmúlt hónap tíz legfontosabb bejelentésével: **európai megjelenési időpontot és árat kapott a PlayStation 3.** A playtájk ellenére (lehetett hallani arról, sőt, színterületéről is) a Sony nem csúszk, továbbá a géppel – eredetileg novemberben alantól kihozni az Öreg Kontinensen, ugyebár, de a krónikus gyártási problémák miatt átsúszott tavaszra – a **PS3 március huszonharmadikán** lesz leemelt a polcokról. Ár: Állítólagan 600 euró, vagy ennek megfelelő helyi valuta, kivéve az Egyesült Királyságot, ahol valami fizetéses órákál fogva még ennél is többet, 425 fontot (kb. 650 euró) kell kiscsengeni a 60 gigás modellért. Nem véletlenül nem beszélünk a „kisebb”, 20 gigás HDD-vel felszerelt, WiFi-csatló és kárycsatlóval nélküli, ennek megfelelően olcsóbb változatot – ilyen nem lesz Európában a premierkor, a Sony majd csak valamikor az év utolsó traktusában tervezi a forgalmazását mitlenk, és még ez sem teljesen biztos. A kezdeményezés viszont elég emberesen künik, a Sony egy millió géppel látogatja be Európát a premier napján. Játékokból lesz vagy harminc, nagyobb részek dobozas, a többi meg online tölthető / vásárolható. Ők azok:

Resistance: Fall of Man (SCEE)
MolotStorm (SCEE)
Genji: Days of the Blade (SCEE)
Formula One Championship Edition (SCEE)
Ridge Racer 7 (SCEE)
Call of Duty 3 (Activision)
Marvel: Ultimate Alliance (Activision)
Tony Hawks Project 8 (Activision)
Gundam - Target in Sight (Namco Bandai)
Full Auto 2: Battle Lines (Sega Europe)
Sonic the Hedgehog (Sega Europe)
Virtua Fighter 5 (Sega Europe)
Virtua Tennis 3 (Sega Europe)
World Snooker Championship 2007 (Sega Europe)
NBA 2K7 (Take 2)
NHL 2K7 (Take 2)
Blazing Angels: Squadrons of WWII (Ubisoft)
Enchanted Arms (Ubisoft)
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (Ubisoft)
The Elder Scrolls IV: Oblivion (Ubisoft)
Def Jam: Icon (Electronic Arts)
Fight Night Round 3 (Electronic Arts)
NBA Street 4 Homecourt 2007 (Electronic Arts)
Need for Speed Carbon (Electronic Arts)

The Godfather: The Don's Edition (Electronic Arts)
Tiger Woods PGA Tour 2007 (Electronic Arts)
Ultima Legends: Dark Kingdom (Electronic Arts)
F.E.A.R. (Vivendi Universal)

Online megvásárolható játékok:

Tekken: Dark Resurrection (SCEE)
Lemmings (SCEE)
Gol Sudoku (SCEE)
Gol Puzzle (SCEE)
Blot Factor (SCEE)
R.O.W (SCEE)
Super Ruba'n'Dub (SCEE)
Griphill (Sony Online Entertainment)

Fény derült a boltokba kerülő kiegészítőkre is: vehetsz hozzá SIXAXIS wireless irányítót, távirányítót, HDMI kábelt, AV kábelt, komponens AV kábelt, és S Video kábelt is. A gép előrendelhető az 576 Shopokban – érdeklődj személyesen a boltokban, vagy keress fel az online úrházra.

>>> Az Electronic Arts hosszú pihenésé köldte a Fehér Tanácsot: a nagyon-nagyon multiplayer (PC, Xbox 360, Playstation 3) szerepjáték, a **The Lord of the Rings: The White Council** a Gyűrűk Ura univerzumából harapott volna egy nagyot – de nem mostanában fog. A hivatalos kommentár szerint a játék fejlesztését „belavaszították” és az EA következő üzleti évének vége (fordítok: 2008 március harmincig) előtt nem nagyon fog megjelenni, ergo a Tolkien-rajongók kénytelenek lesznek az apróbban debütálni (Európában a Codemasters által gondozott) PC-s Gyűrűk Ura MMO-hoz (masszív multiplayer online szerepjáték, ugye) fordulni a napi Gandalf-pótlékért. Utóbbit kis szerencsével mostanság betárolásztelni is lehet egyébként, a regisztrációs folyamatot [<http://www.lotr-europe.com/beta-sign-up.php>] viszonylag rajgadalmentes. Ha a katalógus mellett játéka alkalmas PC-1 is tartozz otthon, tegyél vele egy próbát – egész kellemes.

>>> Még mindig EA, és még mindig multiplayer: a korábban kizárólag PC-re ígért **SpoRe** (igantikus evolúciós hadjárat) a Sim City / Sims apokajától, Will Wright nagymesterét, egyetként indult, a végén pedig idegen bolygókat és civilizációkat tiporszól el) és az eredetileg erősen Wii-exkluzív **My Sims** (a japán izlésvilágig igazított Sims-újrarendelés, bájosan nagyjépi karakterekkel és igazolmas online múlt móddussal) szintén átmász a Nintendo dudaképernyős zsebkonzolra, a Nintendo DS-re is. Miért? Mert sok pénz akarunk keresni, a! a harmadmilliomokért érkeztetett példányai, a fejlesztési költségek pedig több kategóriával alacsonyabbak, mint bárhol másol. Megéri, nem?



>>> **Wipeout** rajongók, sorakozó: a futurisztikus versenyzés imádtatásait lezár – azaz! Playstation 3, az előző PlayStation Portable platformokon. Cím és megjelenési időpont (pláne: screenshot) egyelőre nincs, így kénytelenek vagyunk megelégedni a puszta nénnel – lesz új Wipeout, az előző részeket felszólít SCE Liverpool (korábban: Psygnosis) fejlesztés, és a legutóbbi PSP felvonás, a Wipeout Pure alapján lehet bőszen reménykedni abban, hogy inkább a PS1-es



klasszikus trilógia, és nem a csalódást keltő PS2-es próbálkozásra fog hasonlítani...

>> A Codemasters (újrahasznált: az **Emergency Mayhem**en kívül még valamikor 2004-ben kellett volna megjelennie, de a játék kiadójá (az Acclaim) szépen csődbe ment, így nem lett belőle semmi. Kadmesterek most elővették, leporolták, kifényezték, hozzacsaptak egy új irányítást, és kiadták Wii-re. AZ EM legközelebbi rokonaként a Crazy Taxi-t lehetne megnevezni – csak taxizás helyett mentő-rendő- és tűzoltautókkal sietünk a rászorultok segítségére, a helyszínre érve pedig minijátékok formájában (bomba hatástalanítás, rohogások mindenféle fogéletekbe) fejezzük be a feladatot. Megjelenés még az idén.



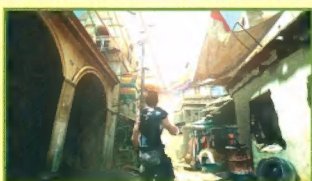
>> Pillantás egy következő generációs játékok jelentésén megemelkedett költségvetésére: a Capcom előlatta, az **Last Planet** kemény negyven millió dollárjuka fáj – ebből húszmillió tettek ki a konkrét fejlesztési költségek, a maradék húszot pedig reklám és marketing tevékenységek szánták el. Ekkora költségvetésnél minimum egy millió kell egy játékból elől eladni ahhoz, hogy nyereséget termeljen a kiadónak – a Last Planet-nek ez sikerült, ergo van öröm Capcomnak.

>> Kiadót talált magának a **Mercenaries 2: World in Flames**. A Pandemic „katonás GTA”-énk folytatását az Electronic Arts vette a szármány alá, és 2007 év végén kívánják a piacra dobni. A Mercenaries 2 hivatalosan továbbra is PlayStation 3 exkluzív, kevésbé hivatalosan pedig... maradjunk annyiban, hogy a fejlesztőcsapat nemrég megátogatót zsurnalisták Xbox 360 fejlesztői gépeket látnak az irodákban. Velelőtt? [Nem az...]



>> Jól megy a balti **THQ**-nak: az amerikai kiadó 476 millió dolláros bevételt produkált a mögöttük álló harmadik társaságnak – ez pedig kerek 33 százalékos növekedés az előző év hasonló időszakához képest. A Disney, WWE és Nickelodeon licenckből készült játékok továbbra is jól fognak, az eddig X360 exkluzív (de idén PlayStation 3-ra is megjelenő) Saint's Row és a PC-s Company of Heroes is vasas sikernek bizonyult – ezért a cég bevétel.

>> Remegve váró a **Resident Evil 5**-ről. Akkor még remegni fogsz egy darabig: a Capcom-tól származó információk szerint a fejlesztés a vártnál több időt vesz igénybe, így az átlétek rész egészen biztosan nem fog megjelenni 2007-ben, és könnyen meglehet, hogy 2008 elején sem – a magunk részéről legkorábban 2008 tavaszára várjuk, de egy ilyen nagy címnel az ősz egy fokkal alkalmasabb időpontnak tűnik...



>> A **Tokyo Game Show** nem jut az E3 sorsára: tavaly ugyan keringtek pletykák arról, hogy a TGS beolvasd valamelyik népszerű animés vagy képregényes japán kiállításba, és a 2006-os volt az utolsó – nem így történt, szerencsére. Sőt: a TGS bővíti, idén a megszokott három nap helyett négy napig tart, szeptember 20. és 23. között kerül megrendezésre. Helyes!

>> Fentebb már utalgattunk rá, hogy milyen esztelenül jól fog a **Nintendo DS**, most konkrétul: a szezonkonzi januárban mind Amerikában, mind Európában állaple a bővítés **tíz-milliósi határát**, az Oreg Kontinensen ezzel a Jegyországban fogó játékonzi címet megszerezte. Japónban még jobban megy a balt, ott közel tízezerrel milliót pakoltak kosárba belőle a vásárlók. A Nintendo ennek öröme emelni a legvárható mennyiséget: januártól kökemeny 2.5 millió Nintendo DS lítetől jönnek a kereskedelmi vérkeringésbe – havonta.

>> Az Unreal 3 technológiát most már lassan a lét világ licencceli, és a japán fejlesztők / kiadók sem tudnak ellenállni neki. Az Epic leghíresebb ügyfele maga a **Square Enix** –ők is megvásárolták a motort. A vásárlás tényét bejelentő sajtóközleményben indokol is a Squenix: az Unreal 3 remek eszköz arra, hogy a híres japán kiadó / fejlesztő bátran nézzen előre a következő generációs masinák által támogatott elvárásoknak – így például a többprocesszoros architektúrák lehető legjobb kihasználásának.

>> Sony + Namco szerelmek: márciusban közös fejlesztőstúdiót nyit a két cég – a firmát **Celliis** névre hallgat, a tulajdonrészt 51-49 százalékosan osztik meg (a Namco Bandai-é a többség), az elnök pedig a PlayStation apukája, Ken Kutaragi lesz. A név nem véletlen, az új vállalkozás a Cell processzorban rejlő képességeket kívánja maximálisan kiaknázni – könnyen kikövetkeztethető, hogy kizárólag PlayStation 3-ra fejlesztésnek majd.

>> Gamecube tulajok, elő a szebekendeket, és nyomás Wii-t vásárolni: a Cube „utolsó nagy exkluzívja”, a **Super Paper Mario** mégsem lesz exkluzív, sőt, egyáltalán meg sem jelenik a Kockára – a Nintendo egy huszárvagással körölte a Cube-válatzatot, a játék kizárólag Wii-re jön, a gép kiegészítőihez igazított új irányítással – meghozza idén áprilisban.



>> Fejlesztőt vált a **Guitar Hero**: a remek gitáros ritmusjáték korábbi fejlesztője, a Harmonix nem dolgozik a harmadik epizódon, hanem új projektet fognak – az elmondások szerint „annyira ambiciózus és újzerű, hogy semmiképpen nem tudnak a Guitar Hero keretén belül megvalósítani”. Ennek ellenére

természetesen lesz folytatás, a sorozatot gondozó Activision ugyan még nem jelentette be, hogy kik készítik, de a pletykák (és egy online álláshirdetés) szerint nagy valószínűséggel a Tony Hawk sorozattal elhíresült Neversoft a kijelölt esz.

>> Nem lesz multi a **Bioshock**ban – kürtőle világga az óceán mélyén játszódó, a sajtószemszögu lövőkész műfaját forradalmasítani készülő FPS fejlesztője, az Irrational. Miért? Mert a fejlesztők szerint a Bioshock a single player élménnyel szól, a játékos a víz alatti Rapture pusztuló világát fedez fel – a multiplayer lövöldözés rombolná a koncepciót, az Irrational pedig abszolút nem érizt szükségének a jelenlétét. A Bioshock ennek ellenére rendelkezik „online komponenssel”, de ez inkább a később letehető bónusz-tartalom formájában fog megtestesülni...



>> A sok letehető tartalom-csomagocsa után teljes kiegészítő pak (konzolokon továbbra is letehető formában) az **Elder Scrolls IV: Oblivion**. A Shivering Isles névre hallgató expanziós csomag jóval minti harmadik-órnyú játékdát, új területeket, új tárgyakot / tárgyeket és persze raklagnyi új küldetést csap az alapjátékhoz. Tervezett megjelenés áprilisban, arról még nem esett szó.



>> És a végére egy örömteli hír az Xbox 360 tulajoknak: a korábban PC-re és PS3-ra bejelentett Unreal Tournament 2007



jön Xbox 360-ra is – és ez most már teljesen hivatalos. A játék ezzel párhuzamosan címet váltott: **Unreal Tournament III** néven kell keresni a polcokon – 2007 őszén, ha megjelenik.

Liquid

Fali lebegy Nagyagy



576

A Hónap Témája

VALÓS IDŐBEN

Egyszerűen érvényesült az energiánk. Minden lendületünk megvolt, igen... egy gyönyörű magas hullám letejen lovagoltunk. És most... kevesebb, mint 5 évvel azután, felmész egy meredek hegyre Las Vegas-ban és nyugatra nézel, és a megfelelő szemmel majdhem meglátod a magas víz nyomát. Ez az a hely ahol a hullám végül megtört, és visszazörgött." (Hunter S. Thompson)

Vörös lámpás köztelevízió: annyiszor hallhattuk már, hogy a jelenkori néma-gyarmatok, valamint a kézzel és lávával jóvá még pazarolabának igényű látványörökdéje mögött sok esetben csak a nagy büdös semmi van, hogy visszahangzani is szégyellen. Ugyanakkor adja magát, hogy a témát lehet csúcslátni, mint ahogy mindezt olvasva talán a techgeek togozat is ugyanezt teszi a pentazemmel, de nincs rá szükség, mert most nem a „ho egy játék szép, az már szar is” című műsor heti ismétlése fut. (Véletlenül sem. Kinek hiányzik az „egy talackányi NES játékból sincs annyi pixel, hogy elég legyen egy ajtókilincsnél testvérhez a Metal Gear Solid 4-ben” szívnálul replika?) Nagy Tanulási és Megkérdőjelezhetetlen Alapigazság nem lesz, csak egy road trip, fókuszban azzal a kis kanyarral, amiktől Colorado pofás, természetesen szépséges kécsesgető hegyvidéke neonfényben fürdő Las Vegas-szá változik.

PAST SIMPLE

Amikor a videójáték kapcsolatban még értelmezhetők voltak olyan fogalmak, mint amilyen a magánszemély mentett programor, a kézzel pixelzett grafika, vagy a négyzetes zene, és a warezolászás sem kellett több egy kétkészítés deklánál, már akkor is minden programozónak volt a célja, hogy a primitív kis chippek halmozából kihozza a maximumot. Pedig a hardverkorlát ugyancsak szorított – és ez baj! Nem, ez nagyon is pozitív! Okosnak kell lenni, hogy a szándék és a lehetőségek közötti kényszer egyensúly meglegyen. Egy akadály általánosan visszatérő érő, gondolat. Mivel beszéltek el egy történetet, amikor pont nem volt az.

Az experimentális zenék egyik jeles képviselője, a kanadai Venetian Snare a nyolcvanas évek végén kezdett el bekatonálni. Szalagos magnóra rögzítette az ucca zaja, egy csomó fémcső zöreje, bizarr neszt és csopkodást, majd a végeredményt alaposan megvágta, és egy filléres Amiga számítógépen hall-

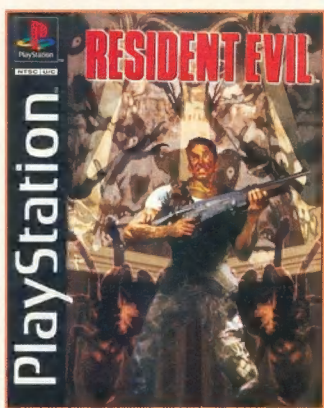
gatható (buhha!) formába pofozta. Ez így önmagában nem elég semmire, maximum egy belépőt garantál Liptómezőre [főleg, ha az illető úgy néz ki, mint aki most gyújtott fel egy templomot, amiben bennégett a sekrestyés], nem pedig címlapot olyan magazinoknál, mint a The Wire. Eppen a nekik adott interjúban fejtegette, hogy az egész „lo-fi megközelítés” abból fakad, hogy nem volt pénz rendes stúdióhardverekre. Hát hova vezet ez? Jelenleg a szájszajtó kollektíván vakarja a fejét, mert nem tudják, milyen kategóriába fuszakolják a zenét. Ebben az esetben az akadály maga volt az írást. Sosem találták volna fel az emelőt, ha anno munkát tudták fogni a rodzók kaloskuszát.

Egy földszintes hardver megismeréséhez és betéréséhez elég volt két-három ember, és egyiküknek sem kellett executive producernek vagy milliósoknak lennie ahhoz, hogy játékok készítsenek. Ahhoz, hogy a kész produktum jó legyen, trükközni kellett, mindig más fele keresve a kilátási pontokat. Csak így működött – az innovatív megoldások kilejtéséhez egészséges kényszer volt.

PAST CONTINUOUS

„Persze, könnyebb volt régen újat mutatni!” – mondandó, és ez tény, de nincs mindig szükség friss ötletre egy klasszikus megteremtéséhez. Eklonás példa a Resident Evil, ami milliósok ismerte és szeretette meg a survival horror stílust. A teljes sztori: Mikami beleszójt egy NES-játékba, a Sweet Home-ba (amit szintén a Capcom állított pályára, még ’89-ben), és ezt vette alá egy restaurációs folyamatnak. Mivel a cég interaktív horrorfilm lett volna, adta magát az ötlet: az Alone in the Dark jól megválasztott, filmszerű kamera-beállításai és rendeltérő háttérképek kápráz az is, ha a Night of the Living Dead összes élőhalottja próbálja meg kidönteni a falakat.

Az eredeti elképzelés szerint a túlélőshow-t saját szemszögből izgathatja volna végig a játékos – ebből született a későbbi „spinal” Survivor – de valakinek leest a kátfilmes, hogy az jóval kevésbé jessző. Kevésbé lehetőséget biztosít városlam helyzetek megteremtéséhez, nincs se adrenalín-turbó, se szívműszavar. És ha egyszer nem annyira erőforrás-igényes (és nem mellesleg: látványosabb!) megoldás a körbepatáztatott környezetben frászt hozni a S.T.A.R.S. csapatra, miért ne tennék meg? Ez nem „spórolás” volt a kakaóval, ez a technika egyszerűen



részt volt a játékmunkák; a kiszámíthatatlanság megkövetelte az állandó koncentrációt. Nem véletlen, hogy a még klasszikusnak mondható, de már 3D-s Code Veronica is erre épített a szabadabb kameramozgás ellenére. Időparadoxon: az „jódon” technika megszűnt az újszerű játéktípust, de a modernizált folytatás is ennek a hagyományait őrizte.

Ez nem az alkohol feltalálása volt, csak egy frappáns mix. Na és? A feliratozt, darabli jéggel és mentallével szervizozott végre redmájú kollektíván hanyatt estünk és részegen moxyogunk értelmezhetetlen szavakat az asztal előtt. („A kreativitás titka, hogy jól tudod leplezni a forrásaidat!” – mondta Einstein, mármint jól azt beszéltek, nem volt annyira sötét.)

A játékok kellően újszerű és friss volt, úgyhogy senki nem szólt (be), hogy alcsó megoldás volt a valós idejű 3D-s grafika használata. Pedig még ugyanebben az évben, 1996-ban történt, hogy a két évvel korábban PC-n debütált Cyberia (rail shooter elemekkel felpezsdített kalandjáték) szép csendben kiszlettette a Saturn és PlayStation. A videójáték-magazinok mindezt zajosn megvették, mondván, hogy a két 32 bites konzol nem ehhez a játéktípushoz tervezték, így az előre rögzített, korlátozott befolyásolható sztori csupán porhüvely. (Értsd: nem technoda.) Ahhoz, hogy Mikami és csapatát a „szabad sajtó” néhány képviselője lebombázza egy szellemi mélyrepülés során, csak a következő lépés PC-n átvittatig kellett várni, mert akkor már menürendszerben érkezett a szemléltetőkrónika, hogy a rendelték környezetet technikailag elavult. Szomorú, de (azon a platformon) valahol érthető, akkoriban volt feltűrés a még friss technológiának számító 3D-gyorsító kártyáknak,



és nem ez a játék volt az, ami bicepszszal bele tudott feszíteni a kamerába.

A Resident Evil csak összekötötte a kellemelet a hozással. A firkások tehát éppen rossz helyre köptek. Előfordul.

[Ami miatt néhány magazinnál megérdemelnék egy idotlaton verést szeszalapítással: a **benfentesség érzékének** keltése. A lelke mélyén mindenki John Carmack és Hideo Kojima, és ezt az attitűdöt a lapok úgy igyekeznek éltetni, hogy címlapra teszik egy még meg sem jelent játék képét, a hat oldalas (természetesen) exkluzív interjúval pedig wireframe-modelleket mutatgatnak, néhány mondatot, a grafikus félköríveivel készített mini-interjúkban értesítenek a játék legkevésbé fontos részéről, és arról, hogy két éven belül már kész is lesz. Bemutató a választható fegyverekből vagy a pályák alaprajzából, közszó képkockák a target renderből. Mindenki prófétává válik, kívülől fújja, hogy bump mapping, lens flare, pixel shader, anti-aliasing és bár ez egy mezei játékosnak annyira érthető, mint egy autentikus lag nyelvű örökgépzési szerződés, a gonosz azért megmarad benti, és megérdezi, hogy ennek tényleg van-e értelme. Hogy tényleg ennek van-e értelme.]

Tény, hogy a lapok feladota az újdonságok bemutatása, és ennek a halmaznak az új technológiákat éppen betűző játékok nagyobb részét képezik, mint a konzervatívabb megoldásokra építő produktumok. Mindig is így volt, és ez rendjén is van. A sajtó felelőssége abban áll, hogy ha az eredeti szándékot még **eset-készítési-feladatok** későbbiek, a prominensek, a szakértők sem ismerik fel, akkor a közvélekedéstől elválik a destruktív, aki pedig a fásodástól eltérő megoldásokkal operál, az tehetetlen, esetleg félkegyelmű, ha éppen egyszerűen hülye. Az kizárt, hogy a készítőnek van val az eredeti elképzelése. Mi jobban tudjuk.

Szóval a sajtó majd elvégzi a természetes szelektációt. Bizzatok csak rájuk. Oké. De egy „our frothing demand for his game increases” azért arra sarkall, hogy szárazon tartuk a puszkaport.

PRESENT SIMPLE

Játék és muzika, röviden: Robert Henke (aka Monolake) 2004-es lemeze, a Signal to Noise különös kísérlet. A szerző a zenéből építette az időjárás változásait, egy aprólékon modellezte a vihart, mindezt egyetlen eredeti, mintavetített hang felhasználása nélkül. Az eredmény élvezhető egy süppedős koraszékekben borús délutánokon, ugyanakkor az a lemez kiindulópontja, az azokon a monitorfülkéknek szánt, akik napokon át bűbájszónak ugyanabban a pólóban a gépek között, hogy egyetlen hangot csiszoljanak tökéletesre, az elképzeléseiknek megfelelőre. Ők tudják, hogy mekkora befejezett munka van mögötte. Henke részéről demonstráció, hogy mennyit bír a saját fejlesztési Monolake motor (ezért is jelentette meg saját neve alatt, mintegy elkülönítve a többi lemezétől), azoknak pedig inspiráció, akik szintén hasonló megközelítésből dolgoznak. [Nem, nem mész a zenével párhuzammal venni; minden társaművészt és minden irányzatot érintett a kérdésben, ami a technológia fejlődésén alapul – vagy éppen annak rabzsgában vergődik.]



Mert egy „épeszt” embert nem nagyon érdekel, hogy egy központos német producer milyen határokat döntött le egy G4-es bővítőre, ha csak nem foglalkozik magával a hasonló perverzokkal. Mi annak a megfelelője videójáték-oladon? Adva van egy fejlesztőcsoport, akik olyan grafikus motorokat írnak, hogy ahhoz képest a Quake III egy barátságos, és mutatók az erőt. Hogy ludnak. Felismert, szimulációk látnak, csak ony a gondi, hogy azaz inkább a Game Developers Conference-n lenne érdemes világni. Ahol a valóban prominens orvos nyilatkozatok és mutatók a legújabb technikai vadhajókhoz. Ennek ott a helye. Ott lenne a helye. De nem áll meg ennyiben, mert természetesen jöde” is jól képzett szakértők állnak rendelkezésre. Csak akik még nem döntöttek el, hogy jóvalutókat lesznek, vagy játékosok.

PRESENT PERFECT

Amikor a fejlesztők elkezdtek a PlayStation 2-n dolgozni, sokan taknyosra sirták magukat, mondván, ezzel az architektúrával nehezen fognak boldogulni. A teljes kapacitás kihasználása évekre, tucatlanra, angyali nyugalomra és hihetetlen rutinra volt szükség. Ja, esetleg az sem árt, ha alapból zseni az il-



lelő. Lehetőségek tárháza, kis csodák palotája: na, most építsen mindenki azt, amit akar!

2005. Sok évvel a gép megjelenése után állat szokat a Shadow of the Colossus, elgedetten csatlakozott a Resident Evil 4 portálai: bravúrja miatt, és a Metal Gear Solid 3-ra már nem is találunk szöveget.

A fejlesztők pezsgőt és zússzalt bontanak: „Bevettük a hardvert, immár tenyeréből eszik, kibáztunk belőle mindent, amire képes!”

És erre az lenne az egészséges válasz: „Szuper! Akkor most rajtoltok a sor! Ti mire vagytok képesek?”

Meglátalni a határokat, és előnyre kovácsolni azokat – AZ teljesítmény lenne!

A Clover Studios miből vette az ihletet az elszállt, de fantasztikus ötlethez, amiből az Okami képi világot teremteték? Aból, hogy a PS2 nem bírta volna meghajtani a játékokat, ha a forradalmisra töreksznek, így az eleve inspiratív, vízfestékel

készített vázlatok végül egy az egyben kerültek feldolgozásra. Hát mi volt ez? A keretek stílusos faszegítése? Csak nem?

Egy másik bájos fricska: a K-Project. A központi téma az evolúció. Híabá, hogy a kurens mezzőnyben a Dreamcast combos VRAM tartálékokkal rendelkezett, a több száz méteres látóvolság még azt is megzavarszította volna. És most jön a pótló-lanság tetje: a fák közelében is orrod előtt nének ki és hajtának leveleit. A tematikába passzol, a hardver nem lesz öngyilkos szertében, úgyhogy senki nem szálhat semmit. A tartalom megtalálva a formát. A forma inspirálta a tartalmat. Okos szimbólizmus, aki okajra, bámulja: <http://www.yasuni.be.com/~web/kyent/0123d.jpg>. [Kész játékként nem érdemes keresni, a K-Project végül Rez néven nem vált sikeressé.]

Szóval, kezdénénk éppen mi is örülni, meg álunkban csöngetni egy picit... erre mi tényleg? Közbejön egy generációváltás. A 2005-ös E3 már a fejlesztői superszerzőgépeken futtató demókról, „ilyen lesz” videókról, majdani sikerfilm-váramnyos játékokról és a Baldog Jövőről szól. Neo a nagyobbá din-

nyög a határok, ellenőrzés és korlátok nélküli világról, és nem jön a városrendező, hogy telefonfűlkéssel a belsőba préselje egy ühengerrel. Dehogy, stílszerűen szól a Rage Against The Machine.

Ned Ludd 1779-ben ősszelőrt a szövészeket és útjára indította a gépművelő mozgalmát. Joggal nevezték a haladás kerékjátőjének (szövészek és kerékítő, az érke elvezést); abban a korban az iparosodás, a gépművelő alkalmazása serkentő hatású volt, ezt későbbbe valaminek. De ez nem párhuzamos mindezzel, ami most zajlik.

Új lehetőségek? Na, akkor forduljunk hátra egy kicsit, nézzük meg, mi van a régiakkal. Játékalkus megalkotott hullái szegélyezik a Szép új világba vezető utat: kézzel rajzolt grafikák, 2D szmupok és platformjátékok, bájos-pofás RPG-k, kalandjátékok és digitális novellák letelmei osztalodnak. A kivégzés ok: nem fakasztották vizet a szőlőből. Maximum vért a szőlőből – na és? Egyszerűen képtelenség ezeket úgy találni, hogy ettől süljének ki a kondenzátorok. Bűntény. És akkor most köszönjük meg az ajándékba kapott szép új elkészletet, amikor a másik kézzel felfarkasztják és elvették a nagy családi ezüstjét?

Mindent megtehetsz? Ott áll a fejlesztés, remegő kézzel, előtte a developer kit, a Cúscshardver, ami teljesítményét tekintve már konkurencia lehetne a poksi alarémjének, és bizonytalanul pilog, mint a topi egy Boeing pilótafülkéjében. Amit megtehett, az talán nem az, mint ami a szándék. Először is: a vőst ferdre kell kényszeríteni. Elémi, hogy az a gúgáron az idegen, hanem ő zongorázson rajta. Semmiség. Ott év. És önként. Ötven nagyon okos programozó, akiknek nagy, kocka alakú s'g van a fejük helyén. Fényhárad, de nem jó mulatság.

Képzeld el: van egy kórház, ahol ötszáz főnek készíthetsz nyolcvanötöt japán diszavacort. És ez felelősség, amiben benne van a felelősség, hogy megteheted. Ha nem élsz velük: gyenge vagy. Itt fura módon nem az a pazarlás, ha fogadást rendezel, ahol mindenki elégedetlen szagotja a mise levést és a sushi csatragait, hanem ha mindezt a kapacitást csak arra fordítod, hogy egy iskolás csoport száját tömbe be cseresznye pilog. Sokan talán most az szeretnék, de nem lehet. Söpörés innen a desszertes villával, ma már másként működnek a dolgok.

PAST CONTINUOUS

Azt az örökséget sikerült átmenteni a régmúlt idők játékaiból, hogy a csúcsteljesítmény kifacsarása éppúgy presztizskérdés volt akkor is, ahogy most. Ami különbség: akkor az a folyamat stílusok szűlt, most pedig a megelőknek biztosít egyre szebb keretet. És még valami. Amíg ma az a mérce, hogy a késztermék mennyire idomul a valósághoz (elvégre az egy mindenki által ismert és elfogadott viszonyítási alap), addig régen ez szóba nem került. A néhány színből álló grafikához absztrakciós ábrák kell ugyn, de magán a játékok akkor az fogad valóságghúnak látni telentezleg, pont ez segít elvonlatkoztatni tőle). A Katákis nem akart érzékszámulátor lenni, és a háskori kalandjátékok puzzle-elemei sem „Tribute to MacGyver” célzattal kerültek a helyükre. Ezek a kísérletezés során alakultak így, reméltem funkcionálva a saját kiépített rendszerükben. A realizmusra irányuló törekvések szorgalmasan igyekeztek mindezt bozótvággal késsel ritkítani. Ha a külső alapmodellje a valóság, akkor a tartalom is ahhoz kell, hogy igazodjon.

PRESENT PERFECT CONTINUOUS

Darren Aronofsky, a Requiem for a Dream és a Pi rendezője, a független filmes új alkotásával, a The Fountainnel a Cannes-i fesztiválon olyan kitűzést szökött be, hogy az egy trance partin is elment volna, csak itt kevesebb volt a fényszűr meg a szagotátó kopásjelző. Értékek nem kell nagy jelentőséget tulajdonítani. Tíz évvel ezelőtt David Cronenberg és filmje, a Crash is hasonló üdvözlőfogásban részesült, aztán az esztétik és a szokma nagyobb része mégis őt igazolta – ha valakinek ez fontos... Már a trailer bómúlni is élvezet; igazi mesevilág. Különösen érdekes az annak tükrében, hogy a rendező némileg keserűen a következőt nyilatkozta egy interjúban: „A computer-animáció megölte a fantáziát.” Fontosnak tartotta kiemelni, hogy a film szinte száz százalékgig CG-mentes, és ennek érdekében képes volt jelenéseket is állítani. „Azt akartuk, hogy valódnak lásszon minden. Ezért dolgoztunk organikus megközelítéssel. Ez egy új, eddig ismeretlen formája volt az alkotásnak, és a végeredmény új kvátrótakat nyitott meg előttünk.”

Homokszemekkel, fénysugarakkal és vízfolyással is lehet kapázni. És mi értelme van ennek, ha egyszer a gépek mögött gubbasztó látványfelelőssé izomból megoldandók? Tényleg, mi? Darren példája rímület: ha valaki a bevett sémáktól akar eltérni, az más megközelítést igényel, és a felhasználó eszközök is különböznek lesznek. Olyasfajta különbségek lehetnek ez, mint amikor egy regényről hangulatszók, hogy kézzel íródott, de ez más – a kísérletezés során az alkotó játszik a felhasználó eszközökkel, méghozzá nagyon is céltudatosan.

Ami jelenleg a videójáték-fronton zajlik, az mindennek az ellenkezője. Mi is? A jelenleg is ismert játéktípusok optikai tuningja, ami egyszerre jogos és érthető. Jogos, mert ha ezek a stílusok eddig funkcionáltak, akkor ezután sem kéne telmeln, és érthető, mert ezek ismeretében lesz a játékoknak viszonyítási alapja két generáció között. Két autósversenyi könyvelő egymással tenni és megállapítani a különbséget, mint egy szürreális takonyvilágot összevetni egy pszichedelikus VR térrel. Az eddig bevett sémákat tovább lehet finomítani, szó se róla; de az ezek



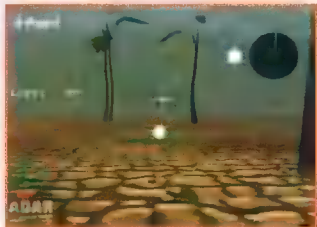
Fountain



The Fountain



The Fountain



ADAM

ELŐÉTEL, MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTÜK.

LAIR (SONY, PS3)

PS3 előzetes játékmustránk legkezdetlegesebb darabja az eddig Star Wars shooteret gyártó Factor 5 LAIR-je volt: a csupán két pályát tartalmazó, alpha-közel állapotban sem lévő build használta ki a leginkább a mozgásérzékelést az eddigi felhozatali tekintve. Az első misszió egyfajta tutorial, ahol a sárkánylovaglás mikéntje kerül bemutatásra. Az előrehaladás automatikus, nekünk csupán az irány megadását van módunk változtatni a Sixaxis döntésgélesztésével. Az ellenfél befogása manuális, szinte minden gombnak jut valami funkció, a lövedékek változatosságát látva ez valahol érthető is. A második küldetés már jóval izgalmasabb: egy hatalmas, több ezer fős sereg ostromol egy tengerparti várat, mi pedig őket segítve írhatjuk egyrészt az ellenfél sorait, másrészt az általuk kiengedett bestiális szörnyeket (amihez nem árt például leszállni a sárkányról, mert itt gyakorlatilag lehet ám közlekedni), harmadrészt meg a végelláthatatlan sorban érkező ellenséges tüzkódókat. Nagyon korai verzió lévén nem akadunk fel egyelőre az olyan részleteken, mint hogy minden katona ugyanúgy néz ki, ugyanúgy mozog, lávalról ugyanaz a hatalmas színes peca az egész, vagy hogy néha az irányítás nem éppen azt csinálja, amit a játékos elvárna tőle – mondhatni életre kel magától –, az viszont biztos, hogy érdekljes poltrozás után gyönyörűen festő, akár még jól is muzsikáló hangszer válhat belőle, főleg, mert teljes 1080p-ben fut néha olyan effekteket produkálva – különösen a több méter magas hullámatörő tengert emelnénk ki, – amittől látva marad a száj, és szem nem marad szárazon.



FORMULA ONE (SCEE, PS3)

Ha volt játék, ami igencsak meglepett, akkor az (egyik) a Formula One volt – decens F1 szimulátor, vagy egyáltalán feldolgozó igencsak régóta volt, több PS2-es epizód ide vagy oda, de most úgy tűnik, hogy végre magára találta a licencet. Az előzetes verzió csupán az Indianapolis-i és a monzai pályát tartalmazza, de már ez is két kis asztalkék is elegendő volt a pozitívumok megmutatásához. Van itt minden, ami csak segítséget nyújthat a vezetéshez: kipróbálgatás, kormány- és fékérzékelés, többirányú lörésmódell. Az F1 nem teljesen szimulátor,

de már közelít ahhoz: a vezérlési modell rémek, az autókhoz érezhető súlya van, az irányításuk sokat fejlődött – kisebb a holtér, precízebb lett a kormányzás. A lörésmódell már nem ennyire szerencsés, bár állítható, de még így is messze van a valóságtól, csak nagyobb, súlyosabb darabokban sérül a járgány, nincsenek opró, leszakadó elemek, így ezen a téren még van hova fejlődni. Ráadásul a játék nem csak jó, de piszkosul gyönyörű is, különösen szélsőséges időjárási effekteket esetén: az esőcseppek szépen, komótosan kúsznak feléle a kijelzőn,

teljes sebességre kapcsolva viszont felfelé csurognak, immáron a kasztnin is. Az előttünk haladók kereké szép aszfaltigényt var a kaszik mögé, a pára pedig igencsak zord masszát hoz létre, erőteljesen rombolva a látási viszonyokat, de az effektek közül kiemelkedik a vizes felület tükröződése az aszfalton. Képráslási problémáknak nyoma sincs, a frame per secundum érték állandó, apróbb akadós még akkor sem jelentkezett, mikor riválisok tuclaját voltak egyszerre a képernyőn, hatalmas vihar közepete.



Az EA regóta fűlő streetball szériájának folytatása hozza a papírműt. A negyedik NBA Street több szempontból is előrelépés a sorozat előző darabjához képest: az analóg karos komplex trükk-rendszer visszaszerzési módot nyújtva ezzel. Nem csak az eszméleti kombinációk, de a zsákolás is meghálálja az analóg gombokat, most már attól függ, hogy hány pont jár egy-egy dobásért, hogy mennyi ideig tartja nyomva a játékos a megfelelő gombot. A légpósszrendszer további hihetlenséget esztől, könnyedén hívható

a palánk alá / fölé egy társ, főtég, mert a Homecourt állandóan jelzi, hogy ki a halál megfelelő pozícióban. A legjelentősebb újítás az egyes karakterek mozgásában tapasztalható, érezhetően simábbok, kevésbé mesterségesek a mozdulatok, bár a teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy az átmenet az egyes nagyobb mozdulatokban még mindig kissé darabos. Ami viszont vitathatatlannak, az az, hogy a látványvilágot tekintve a végeredmény pazarra sikerült, a Homecourt sajátgáson átvázi a modernit az antikkal: a menü, az intro és a feliratok csak úgy árasztják magukból a ré-

gies hangulatot, az ehhez igazodó, végre nem hip-hop / rap számokból összeállított aláféti zene pedig felteszi az „i”-re a pontot. Negatívumok azért akadnak, néha úgy tűnik, hogy a játékosok a föld felett úsznak, még nincsenek egészen rendben a képre agatott szűrők, az is előfordult, hogy eltűnedeztet a hátér egy apró darabkája, egyszer pedig a kontrollér és vele együtt a játékos is önálló életre kelt. Összességében viszont remek továbbfejtve az eddigieket az új platformra, úgyhogy mindenképp érdemes számolni vele!



MOTORSTORM (SONY, PS3)

Rettenesen sokat vártunk a Motorstormtól, tudva tudván, hogy várhatóan sem kézzelírt azt, ami a bejelentéséhez csatlakozó trailerben szerepelt: de végül kellenének csalódnunk: ahhoz képest, hogy milyenek voltak az első képek: a végeredmény pazar! A japán kiadás egy kis szelet minden kétféle elosztott, a Motorstorm jelenleg toronymagasban a legjobb PS3-as játék. Pontoson olyan, mint a Destruction Derby, csak épp fényekkel nagyobb mozgástérrel, részletesebb trükkmodellrel, offroad témával. A változástól a HAVOK működik, mégpedig a játék szerint egy igencsak finomhangolt verzió – a nagyobb monstrumok, különösen a teherautók és a buggyk szó szerint darab-

bokra törhetők, ráadásul rétegenként hámozhatóak le a külső borítástól kezdve a kosztin át egészen a bukóligig. Súlyosabb ütközésnél, vagy a nitro huzamosabb használatánál az egész felrobban és darabokra pottyan, felemelő látvány, ahogy elszáll a kardöntvény, a kiputagadob vagy épp a felguggaszt egy merevítője. Az ekkor megállítható, körbelargatható kamera pedig azt is bemutatja, hogy milyen érzés lehet 180-al frontálisan leszkálni egy szikláról: a pilóta teste előredől, kicsavarodik, a hata nem marad el. A verseny kegyetlen, motoroként tanácsos elkerülni az ellenfeleket, lévén keményen, kíméletlenül löknek, akár le a szakadék mélyére is. Szerencsére a többi mo-

toros öklöllel küthető is nyeregbe, úgyhogy nem teljesen esélytelen a jótízma. A pályadesign kiváló, a változatosságra nem lehet panasz, hol szűk kanyar, hol hatalmas sziklatenger, hol végtelen mély szakadékok határolja a sárgadagaszokat, ráadásul a több körös verseny alatt a keréknyomok nem tűnnek el, szépen belekaristolják magukat a tőjba, hatalmas dagonyázót hozva létre: sajnos azonban az előzetes ígéretekkel szemben a menet tulajdonságait nem befolyásolta ez, így csak egy effekt az amúgy is messzesápnan festő grafika. Kihagyhatatlan élmény, még annak is, akitől a lehető legmesszebb áll a vezetés – tessék a kaszába pakolni!



HARDVERROVAT

KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK – 1. RÉSZ

ELŐSZÓ

Élmékezték még milyen szép is volt régen, amikor egyszerűen fogtak a konzolunkat, rádugtuk az akkármiyen TV-nkre, és több elvárásunk nem is nagyon volt, csak hogy színes legyen a kép és szűlőn a hang! Ez már a PS korszak végén, és a DC eljövetelével kezdett megváltozni, kezdve a 60 Hz mizériával, majd később a DVD elterjedésével egyre nagyobb figyelmet kezdünk el szentelni az ilyen meg olyan minőségi kábelenek, hogy RGB jelet, PS Logic-ot, meg egyéb nyálakásokat kapjunk eredményül. Most pedig itt ez a fránya HD korszak... hosszú útra vezet minket, ami egész Európa szórakoztató elektronika, hogy mi meg nyugaton meg Japánban, aztán hirtelen — egész — nyakunkba zúdul. Mindenki elvárja, hogy legalább olyan szinten vágja a fogalmakat, aki egyáltalán valamilyen (egyáltalán látható) képet akar kicsihiolni úgenerációs konzolból, valamint frissen vásárolt hightech TV-jéből. És arról dönteni, hogy egyáltalán milyen készüléket vásároljunk, az szinte krónikus agygörccsel jár a folyamatosan fejlődő technika mellett. Gyakorlatilag napi rendszerességgel válaszok emellen és fórumon (www.576konzol.hu) kérdések kömögére, írom le szinte mindig újra és újra ugyanezeket a válaszokat, így nem is eszda, hogy számomra (amúgy bizonyított) fogalmat már egyenesen kívülről fújok. A szórakoztató elektronika persze napról napra fejlődik, és szinte lehetetlen olyan mélységekben elmerülni benne, hogy minden teljesen tiszta legyen (kivéve akkor, ha az ember fejlesztőmunkát — egyik ilyen mamutcégnél), mégis megpróbálom mindenkinek legjobb belátásom szerint segíteni. Eppen ezért is jött az ötlet részemről, hogy el kéne indítani egy állandó rovatot, ahol sora megválaszalom a gyakori kérdéseket, hogy ne csak néhány olvasóhoz jusson el az info, valamint rendszeresen tervezek ideális HDTV-ket ajánlani HD konzolokhoz. Hozzá kell ugyanakkor tennem, hogy bár nagyon szeretem — témát, természetesen nem vagyok tévedhetetlen, így ha valamilyen kapcsolatban nem lenne igazom, azt nyugodtan jelezték vissza felem.

Érdeemes használni Xbox360-hoz és Playstation 3-hoz számítógépes monitor?

Igen, érdemes, bár tapasztalatom szerint ha egy szimpla 4:3-as számítógépes monitorral rendelkezünk, akkor játékonként más és más a megítélés, hogy azonra vagy a jó öreg képsőves TV-nkén jobba-e így játék. A monitortól kötsz ma már nem olyan körülményes téma, mint anno, hiszen mind a 360-hoz, mind pedig a PS3-hoz kaphatunk szinte bárhol speciális VGA kábelt, melyet konzolunkhoz csatlakoztatva egy külön menü jelenik meg a dashboardon belül, ahol választhatunk a hucnyi PC-s felbontás közül. Azt azonban tudni kell, hogy a nextgen játékok szinte mindegyike kizárólag 16:9-es képarányban képes megmutatni magát magas felbontáson, sőt egyenként még normál PAL/NTSC esetén sem választható 4:3-as opció. Jó ellensúlyozza erre a Call of Duty 2 Xbox 360-on, amelyet letetszőleges felbontás állítva is élvezhetünk teljes képernyőn, halon pont a PC-s rokonának köszönhetően.

Az Xbox 360 játékok natív felbontása jelenleg 1280x720. Egyetlen kivételt ismerek ez idáig, a Splitter Cell: Double Agentet, mely maximálisan 1920x1080-at képes natívan kilátszani (megjegyzem, szintén nem pont az a játék, ahol még 480p és 720p között sincsen olyan brutális különbség, csak simán elebbe a kép).

Egy szélesvásznú monitor esetében nincsen nagy probléma. A kívánt HD felbontás eléréséhez már az XGA beállítás (1024x768) is elegendő, még jobb a WXGA (1360x768-as) opció. 360-nál választható az 1920x1080 is, de ilyen brutális felbontást megkelelően kevés monitor képes fogadni/megjeleníteni.

A szélesvásznú számítógépes monitorok (a nagyobb HDTV-ktől eltérő módon) 16:10-es arányúak. Ez a 16:9-es játékoknál vagy fent és lent 5-5 %-nyi fekete csíkkal (1-es ábra), vagy a képet függőlegesen szétlőve 11.11 %-os torzítással jár (2-es ábra). Nagyon jó lenne, ha a Microsoft (és a Sony) a közeljövőben éppen emiatt frissítene a dashboardot, és olyan 16:10-es PC-s formátumokat is bevezetne a VGA kábelhez, mint az 1440x900, vagy az 1680x1050.

Közösleg 4:3-as monitorok esetében különösen figyelembe kell venni a képarányokat. Egy 16:9-es játék megjelenítése esetén fent és lent vastag fekete csíkokkal lesznek, így a hasznos képernyőfelület — függőleges felbontásnak

csak a 75 %-ával számolhatunk (3-as ábra). Ez azt jelenti, hogy ha el akarjuk érni a kívánt minimum 720-as (HD) sorfelbontást, úgy egy 4:3-as monitorról az 1280x1024-es opciót kell választani a 360 dashboardjában.

PS3-nál kissé más a helyzet, hiszen ott a játékok natív felbontása már (többnyire) 1920x1080. Jelenleg nincsen róla információ, hogy milyen PC-s formátumok választhatók egy VGA kábel csatlakoztatása esetén, de a szélesvásznú formátumok között egészen biztosan meg fognak jelenni a WXGA és az

1920x1080-as, esetleg WUXGA (1920x1200) opciók, a 4:3-asoknál pedig nyilván ott lesznek az XGA és — 1280x1024 formátumok, valamint remélhetőleg az UXGA (1600x1200) is. Utóbbi érkezhetne majd 360-ra is egy frissítéssel.

Fontos megjegyeznem, hogy a 100 ezer alatti monitorokon (az általános tapasztalat szerint) ugyan maximálisan visszakapjuk azt a részletgazdagságot és élességet, amit a HD felbontás nyújthat, ám nem teljesen azt az eredményt fogjuk elérni, mint amit egy minőségileg HDTV-n tapasztalhatunk. Ha nagyon pesszimista akarunk lenni, úgy fogalmaznánk, hogy érzékelhetünk pixelel pixellel kapjuk meg a játékok, mindentféle grafikai stílus nélkülözésével, csak úgy szárazon adódva. Sajnos előtérbe kerül az a kellemetlen érzék, amit egyesek „PC-s grafikonak” hívnak, és a leglátványos esetben a színek is jóval fakóbbak. Ez egyes játékoknál különösen zavaró lehet (pl. PGR3). Persze az utóbbi nyilván szubjektív, éppen ezért mégis érdemes beszerezni egy VGA kábel monitorhoz, de egy Scartos RGB kábel is legalább olyan fontos képsőves TV-nkhez, az az eredmény nem minden játéknál lenne kielégítő.

Ki tudom használni számítógépes monitoron a DVI bemenetet konzolokhoz?

Egyelőre úgy néz ki, hogy nem nagyon. Xbox 360-on semmilyen sem, mivel egyelőre kizárólag analóg videókezelésre van lehetőség. Felmerültek ugyan már playbók egy későbbi HDmi-s szériáról, ott esetleg majd lehet valamit bókálni átalakítókkal, ám ez eddig még semmilyen formában nem hivatalos.



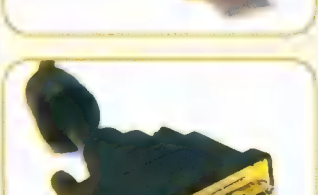
16:9-es XBOX 360 kép 16:10-es monitoron torzítás nélkül



16:9-es 360 kép 16:10-es monitoron (11.11%-os függőleges torzítással)



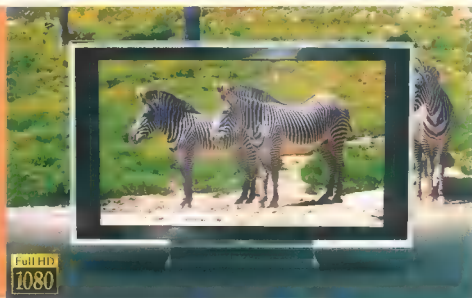
16:9-es XBOX 360 kép 4:3-as monitoron (a hasznos képernyőfelület 75%-os)



PAL 720 × 576

HDTV 1280 × 720

HDTV 1920 × 1080



PS3-on kedvezőbb a helyzet, de korántsem rózsás. A HDMI port ugyan a DVI-hez hasonlóan digitális képátvitelre való, és a HDMI-DVI átalakítás **=====** probléma, de a szinkódolással gond van. A szórakoztató elektronikában használatos YUV nem egyezik meg a PC-s berkekben megszokott RGB kódolással. Jelenlegi információim szerint a PS3 HDMI-n át a következő formátumokra képes: 480p, 720p, 1080i és 1080p (valamint 576p a PAL DVD filmeknél). Az alábbiak közül már a felbontás sem kompatibilis monitorokkal, így egy szimpla HDMI-DVI átalakítással **=====** mennénk sokra (körülből 5 ezer forint egy ilyen kábel). Komolyabb monitorok képesek ugyan fogadni 1920x1080-at 60 Hz-en, ami elvileg egyenrangú az 1080p-vel, de az eltérő szinkódolás problémája továbbra is fennáll. Az egyik megoldás egy multimódos monitor lehetne, melynek a DVI bemenete a YUV kódolással is kompatibilis. A másik megoldás pedig egy konverter, ám ez utóbbi nem túl olcsó. Amennyiben úgy látom a közeljövőben, hogy sokakat érdekel a téma, ezeknek a kiegészítőknek is alaposan utána fogok nézni.

Működik normál TV-n a 360 és a PS3? Szébbek lesznek rajta a játékok mint az előző generációban?

Bármilyen műsort sugárzó szórakoztatói elektronikai eszközt is vásárlunk itthon (DVD lejátszó, videomagnó, konzol), még hosszú évekig mindegyiknek közelében le kell tudnia adnia váltott soros SD jelet (pl. PAL50). Fogalmazhatnánk úgy is, hogy ez a (gyakori) kérdés eléggé abszurd lenne, amennyiben nem merülne fel itt mégis egy probléma. Számos 360 játék ugyanis kizárólag 60 Hz-en képes futni, így ha egy adott TV nem támogatja a PAL60/NTSC formátumokat, akkor azon pl. nem fog működni a DOA 4. Valószínűleg a PAL-as PS3 játékok esetében is ugyanez lesz a helyzet. A második kérdésre könnyű válaszolni, hiszen nem kell hozzá HDTV, hogy elámuljunk egy Geors of Waron, vagy egy Motorslormon (PS2/X/GC után főleg), ám azt tudni kell, hogy itt a hardver erejének nagy része már a HD felbontásra megy el, így az viszont gyakran előfordulhat, hogy egy átlagos képsős TV-n a nézgetni szent nem fog megfelelni elvárásainknak, főleg amit az előzetes képek alapján állított fel magunkban a játékok kapcsán. Persze normál TV ide vagy oda, azért itt is érdemes odafigyelni a

minőségi képátvitelre, ami egy Scartos RGB kábel vásárlását követeli meg. Meglepően sokat dobhat a képmíniségen, főbbek között a színeken és a részletgazdagságon.

A Wii-t is HDTV-re „kell” kötni?

Nem, és még csak nem is feltétlenül érdemes. A Wii nem ad le HDTV formátumokat, így nála az NTSC progresszív pásztázás, vagyis a 480p jelenti a csúcsot komponens kábelrel, amely 720x480-as felbontást jelent (progresszív). Ez idáig nem találtam róla információt, hogy a Wii esetében a 480p másodpercenként 30, vagy 60 „teljes kép” jelentene (szerencsére valószínűleg a utóbbi áll fent), ám még az előbbi is érezhető javulást jelent a 480i-hez képest, amely másodpercenként 60 félképpel pakol ki a képernyőre. Ugyanakkor meg kell jegyezni, hogy ez csak szigorúan a jel minőségére érvényes. Talán sokan meg fognak most lepődni, de a komolyabb képsős televízióknak (CRT) messze jobb a képmíniségiük SD analóg képkel, mint más digitális technológiájú HDTV-k jelentős részének, csak éppen a CRT technológiában sajnos ritka a HD felbontás, leg-



alábbis Európában. Összefoglalva tehát, a Wii-nél az esetek döntő többségében sokkal jobban fogunk járni, ha (Scartos RGB kábelrel) képsős TV-re költünk, mintha kisajtolnánk a 480p-t komponens kábelrel egy átlagos HDTV-n. Egy nagyon komoly (minimum 300 ezres) LCD vagy plazma esetében azonban már nagyon szép a 480p. Ami még az képsős TV-k mellett szól, hogy a Wii játékok nem mindegyike támogatja a 16:9-es képarányt, és lefogodom, hogy a szélesvásznú készülékek kiegyenlített „hathatós” módja rendesen össze is zavarná a mozgásérzékelést. A képarányok persze nincs sok köze a felbontáshoz, mert amit **=====** előbb írtam, a 16:9-es képsős TV-kre is érvényes lehet.

Az előző generációs konzolok szébbek lesznek HDTV-n?

Nem. Itt is hasonló a válaszom, mint a Wii esetében. Mikor után a PS2/X/GC generáció elsősorban PAL/NTSC

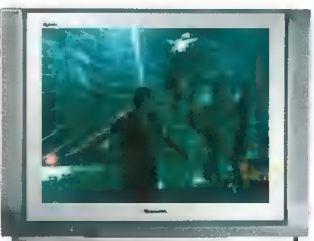
4. ábra



„A” félkép = páros sorok



„B” félkép = páratlan sorok



A + B félképek gyors egymás utáni váltásánál a teljes képet látjuk

váltottsoros képmegjelenítés 3-3 mm félképpelkel ábrázolva



formátumokat használ, nem igazán beszélhetünk HD felbontásról az esetekben. (Néhány kivétel persze akad, erre mindjárt ki is térek.) A képcsöves (CRT) TV-k rendkívül jól boldogulnak az analog jelekkel, még olyan gyengébb minőségűnél is, mint az RF (kábeltévé), vagy kompozit (alap gyári konzolokból). Utóbbiaknál (RF és kompozit) sokak számára megdöbbentő, de egy 80-100 ezer forintos 50/160 Hz-es síkképcsöves TV simán overkilltel képműködésben egy akár fél millió forint feletti LCD-i is, a drágább 2-300 ezres 16:9-es CRT TV-kről nem is beszélve. Egyedül a plazmak voltak kétségtelenül a képcsöves (CRT) TV-k képműködését az utóbbi időben, sőt egyes típusok már meg is előzték el, ám itt is nagyon fontos a minőségi jelöléssel (S-vidéo, RGB, kompozit), és persze azért – LCD-k is rengetegféle felbontás az elmúlt években, bár hozzájuk még továbbra is a digitális képek állnak igazán közel. Mielőtt elkezdünk kávézni, nézzük el, hogy most itt kizárólag a váltott soros SD formátumokról (PAL és NTSC) beszélünk, az „ogonybátyvagyott” LCD-k és plazmak legutóbb pedig inkább csak HD felbontásban igazán látványosak.

Amennyiben újonnan vett HDTV-nk szeretnénk előző generációs konzoloktól játszani, törekedjünk a minél minőségibb jelöltéssel. A maximálisokat pedig azt tanácsolom, hogy az S-vidéo és RGB-nél a föld alól is kiterjenek előző komponens kábel. Xbox-nál talán a játékok 70-80 %-a támogatja a 480p-t, PS2-n körülbelül a fele, GC-n szintén még kevesebb. Az NTSC progresszív pásztázással (480p) azonban már akár jóval eredményesebben is elérhetünk képcsöves TV-hez képest, egy igazán komoly plazmán, vagy LCD-n. A 480p az NTSC-nél (480i) egy máshogy megjelenített stílus. Egyes első generációs játékok még a HD felbontást is támogatják. Xbox-nál egy-két tucat ilyen címet ismerek, PS2-nél most csak a Gran Turismo 4 jut az eszembe. Itt azonban fontos megjegyezni, hogy hallatam már olyat, hogy PAL (PS2 és Xbox) konzoloknál a HD opció nem működik, és olyat is olvastam már, hogy ez kosza. Akárhogy is, egy komponens kábel beszerzése mindenképpen erősen tanácsos a HDTV-seknek.

Mit jelent a „p” és az „i” jelölés a formátumok mögött?

p = progresszív (progresszív)
i = interlaced (váltott soros)

A televíziós kezdete óta váltott soros képeket látunk készülkeinken, amely akkorban is kezdett 30 centis képernyőnkön 60 Hz/150 Hz-es sebességgel megmozdítani a képet, az egyre nagyobb képernyők esetében azonban már nagyon vibráló látni. Amíg nyugaton és Japánban divat volt az NTSC progresszív pásztázás (480p), majd a HDTV korszak, addig Európában mindössze felkészíteni próbálták az embereket különböző ültetőkkel, mint pl. a 100 Hz-es technológia. Külön probléma, hogy a PAL DVD filmek soros képet (vagyis PAL progresszív pásztázás [576p] csak 2003-ban volt Európában hivatalosan szabványozva, így a szolgálati csök 2004-től kezdett megjeleníteni készülkeiken, videójátékoknál azonban nem lett használatos, és most már felesleges is, háló a HD formátumokhoz.

Nagyon egyszerűen feltehető, a váltott soros megjelenítés egy kompromisszum, egy trükkös eljárás, melynek segítse-

gével az adott felbontású formátumot felelekkora adatátvitellel lehet továbbítani. Eppen az akkor még keskeny sávzélesség miatt döntöttek a televíziózás mellett az eljárás mellett. A progresszív képekhez képest vibrálóbb a váltott soros, ez pedig a máshogy képrészletilek mód jellege miatt van. Hogy egyszerűen érthetőbb legyen a különbség, a számítógépes monitorokon progresszív képet látunk, míg a (nálunk megszokott) TV adós váltott soros. Részletesebben kifejtve, vegyük példának a nálunk megszokott 50 Hz-es PAL-t. Ennek a formátumnak a felbontása 720x756, vagyis 576 látóképpel rendelkezik. Mivel váltott soros, a PAL formátumot 576i-nek is jelöljük. A képcsöves TV-k először lentől felfelé haladva készítenek a páros sorokat, amiből összesen 288 van az elsőben, utána következnek a páratlan sorok, szintén 288 darab. Tehát olyan felképet válogatjuk fel egymást, melyeknek minden második sora hiányzik. Másodpercenként 25-25 kerül ki mind a kettőből, innen az 50 Hz. A 4-es ábrán látható a folyamat egyszerűsítve, 3-3 sorral elbárázva. Mivel ezek a felképek gyorsan egymás után változnak, a szem tehetetlenségének köszönhetően egy teljes képet látunk. A progresszív képmegjelenítésnél lentől felfelé haladva folyamatosan pakoljuk ki a készülék a képernyőre a sorokat. Sőt, digitális képmegjelenítésnél minden képkockánál egyszerre jelenik meg a képernyőn az összes kép. A váltott soros képmegjelenítés nem tűnt el a HD korszak kezdetével sem. Az 1080i továbbra is alkalmazza ezt a kompromisszumot a brutális nagy felbontás érdekében. Így lehet elérni, hogy bár másodpercenként nem jelenik meg sokkal több pixel, mint a 720p, mégis dupla akkora felbontású képet kapunk. Azért azt is figyelembe kell venni, hogy a 720p viszont jóval stabilabb képet ad.

Az 1080p mennyivel ad élesebb képet, mint a 720p vagy az 1080i?

A 720p-hez képest az 1080p több, mint kétszer annyi pixelt pakol ki másodpercenként. Mivel mind a kettő progresszív megjelenítésű, egy FULL HDTV-n vizsgálva (a sevelly támi is fogjuk, hogy legelőbb kétszer nagyobb a felbontás a két formátum között [ha elegendő közelről vizsgáljuk a képet]). Az 1080i-hez képest azonban nem lesz kétszer élesebb az 1080p, noha pontosan kétszer annyi pixelt pakol ki másodpercenként, az pedig a szem tehetetlenségének köszönhető. Az 1080p másodpercenként 60 (vagy esetenként 50) „teljes kép” jelenik, melyek felbontása 1920x1080. Az 1080i másodpercenként 60 (vagy esetenként 50) „félkép” ad, melyek felbontása szintén pontosan kétszeres, csak 1920x540. Viszont az egyiknek kétszeresét az egyiknek ugyanannyi gyorsan leírja, így a látóképek érzékelhetők, így megemlítjük az 1080i és az 1080p közötti különbséget dupla annyi pixellal fellogni, szimplán stabilabbnak és élesebbnek fogjuk látni a képet. Eppen ezért nem kell azoknak sem kétségbe esniük, akik terveznek, vagy már vásároltak FULL HDTV-t, ám az ne adj isten csak HDMI-n át lenne kétszer 1080p-t fogadni, mint az Xbox360 (HDMI és DVD hiányi) jelenleg csak komponensek és VGA-t át tud leadni ilyen erős jelet külső esetben nem 1080p-t, hanem egy vele egyenrangú, tehát azonos felbontású, szintén 60 Hz-es progresszív PC-t formátumot. Jelenleg csak sok 1080p-s 360 játéknál tudjuk, és az 1080i is bőven gyönyörű egy FULL HDTV-n. Ahogy azt már a 2-es válaszod is említettük, nem ki-

zár, hogy erre a kérdésre még majd visszatérlek, ugyanis mind VGA, mind pedig komponens kábelből tudunk csinálni HDMI-t 1080p-t egy profibb konverterrel.

A 720p-t vagy az 1080i-t válasszam?

Ez korántsem olyan egyszerű kérdés, mint amilyennek elsőre hangzik. Legszívesebben azt válaszolnám, hogy az 1080p a megoldás, amely összekapcsolja mind a két másik formátum előnyeit a hátrányok mellőzésével. De az 1080p egyelőre még nem áll elterjedt, úgyhogy maradjunk az eredeti kérdésnél. Először is tudni kell, hogy míg az 1080i-t nagyobb felbontásúnak, tehát részletesebbnek, addig a 720p-t nyugtatóbbnak és stabilabbnak fogjuk érzékelni. Előbbi egy (főleg gyors mozgású) filmmel jóval élesebb lehet, míg a játékoknál az utóbbi tulajdonság tényleg hasznosabbnak (főleg gyakoribb konstans ábrák esetében), ám nem tudom annyira szigorúan általánosítani. Számoljunk egy kicsit: a játékoknál megszokott 60 Hz-es 720p másodpercenként 60 darab 1280x720-as képet rak ki, ami 55,296 millió pixel/sec. Ugyanaz 1080i-nél másodpercenként 60 darab 1920x540-es „félkép”, az 62,208 millió pixel/sec. (Csakhasznosított képen egy PAL DVD filmet ugyanazt az értéket elg 12,44 millió.) Hát tehát a 11,25 %-os pixelatlétséget, és a (6-os valamint 7-es kérdésnél szóba került) szem tehetetlenségének, egy FULL HDTV-nél egyértelműen a 1080i bizonyul jobbnak. HD filmeknél, valamint PS3 játékoknál biztosan így is lesz, azonban sok minden főg az adott készülék jellemzőire (rendszertől is, tehát szimplán a saját szemünknek higyünk). 360-nál a helyzet tovább bonyolódik, mivel a játékok natív felbontása eddig szinte kivétel nélkül „csak” 1280x720-as, így nem kiázt, hogy mégis FULL HDTV-nél az 1080i-t látni majd 360-nál az ideálisabb beállításnak, amíg meg nem jelennek nagyobb tömegben az 1080p-s 360 stílusok. (A legjobb minőségű jelet nyilván akkor adja le a 360, ha az tökéletesen egyezik a játék natív felbontásával. Ha pedig sokkal kisebb, akkor szemem szerint jobban bíznék egy fél millió forintos készülék jellemzőire (rendszereiben, mint a 360 saját skálázásával. Mondok is egy példát. Egy árca íta egy fórumon, hogy a 848x480-as plazmája 720p/1080i-t fogadva szebb képet ad, mintha 480p-re állítaná a 360-at. És hogy miért lehet ez? Mert az említett Pana plazma valószínűleg minőségiben skálázta vissza magának a kápot jelet 480p-re, mint ahogy azt a 360 előzőleg letette a másik esetben. A 360 játékok SD-re való visszaskálázása amúgy is gyorsan nagy kíváncsiságot maga után.)

Más a helyzet a jelenleg elterjedt HDTV-kkal, melyek felbontás 720p körüli, tehát 1024x768, 1280x720, 1366x768 stb. Belegondolva hamar kiderül, hogy mivel az 1080i-t durván kétféle lehet skálázni, ezért azeken a készülékeken nem tudjuk kihasználni a hatalmas felbontást, így az 1080i-nél némi túlzással „720f” lesz, ami pusztán abban fog különbözni a 720p-tól, hogy váltott soros jellegének hála feltehetően pixellal tudunk másodpercenként. Papíron így van. Akkor hogyan lehetne, hogy gyakorlatban elég van különbség a kettő beállítás között? Egyrészt a 1366x768-as HDTV-n most szebb képet is ad az Xbox360 1080i-nél (Hozzáértésűg, hogy csak a készülék fizikai, sem pedig a játék natív felbontása nem sokkal, vagy egyáltalán nem haladja meg az 1280x720-at). A válasz itt is a szem tehetetlenségében, va-

5. ábra



SONY KDF-55A2000
(127 cm, SXRD paneles projekciós HDTV,
1280x720, 338 ezer Ft)

6. ábra



PANASONIC TH-42PV60
(107 cm, HD plazma, 1280x720, 339 ezer Ft)

7. ábra



SAMSUNG LE-40F71
(102 cm, FULL HD LCD, 1920x1080, 444 ezer Ft)

lamint a jelfeldolgozó rendszerben keresendő. Elsőbbit már megvittuk, utóbbitól pedig elég belegondolni, hogy a készüléknek a felére skálázott 1080i-nél körülbelül feleannyi p-pixellel kell számolnia, mint a 720p esetében, így az előbbinél akár még szebb képet is produkálhat az adott HDTV. Az igazán jó jelfeldolgozó rendszerrel bíró (nem FULL) HDTV-ken azonban ennek ellenére is inkább a 720p-t ajánlom. Persze továbbra is minden esetben igaz, hogy a saját szemünknek higgyünk, és ne azért akarjuk szebbnek látni az egyik formátumot, mert azt valaki számokkal bebizonyította.

HDTV AJÁNLÓ

Helyhiány miatt ebben a hónapban most elsősorban inkább a kérdésekre szerettem volna koncentrálni, így most bármennyire is fáj a szívem, ki kell hagynom a részletes ajánlót. Rengeteg favoritom akad HD megjelenítők között, és amint lesz róla lehetőségem, be is fogom mutatni őket bővebben. Izeitől itt van néhány ideális jelöltem rövid ismertetéssel, és az aktuális (körülbelül) árakkal:

Sony KDS-55A2000 – Kiváló képmínőségű 140 centiméteres SXRD paneles projekciós FULL HDTV 648 ezerért.

Sony KDF-50E2010 – Jó képmínőségű 127 centiméteres 3LCD paneles projekciós HDTV 338 ezerért, kiváló ár/érték aránnyal (5-ös ábra).

Panasonic TH-42PV60 – Filmekhez példás képmínőségű, játékokhoz szintén kiváló 107 cm-es 1024x768-as HD

plazma kifogástalan jelfeldolgozó rendszerrel, 329 ezerért (6-os ábra).

Panasonic TH-50PV60 – Az EISA díjas 127 cm-es 1366x768-os highend plazma minimálisan egyszerűsített változata 585 ezerért.

Samsung LE-40F71 – A legolcsóbb FULL HDTV, kiváló képmínőségű LCD, 102 cm-es méretben, 444 ezerért (7-es ábra).

Sony KDL-40X2000 – A PS3 játékokból ennél szebb képet már nem nagyon csíkarhatunk ki más készülékkel. Példás képmínőségű FULL HD LCD, 102 cm-es méretben, 729 ezerért.

Samsung LE32R32B – HD játékokhoz ideális 82 cm-es HD LCD 168 ezerért, kiváló ár/érték aránnyal.

Samsung 931BW – HD játékokhoz ideális 119 colos (48 cm-es) szélesvásznú számítógépes TFT monitor 1440x900-as felbontással, VGA/DVI bemenettel, 66 ezerért.

Samsung Syncmaster 225BW – HD játékokhoz ideális 22 colos (56 cm-es) szélesvásznú számítógépes TFT monitor 1680x1050-es felbontással, VGA bemenettel, 115 ezerért.

HP LP2465 – Az 1080p-s álom egyik legolcsóbb lehetősége. 24 colos (61 cm-es) szélesvásznú számítógépes TFT monitor 1920x1200-as felbontással, VGA/DVI bemenettel, kiváló képmínőséggel, 234 ezerért (8-as ábra).

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

8. ábra



HP LP2465
(61 cm, PC-s TFT monitor,
VGA/DVI bemenet, 1920x1200, 234 ezer Ft)





HITSUZEN (ヒツズエン)

Amikor Martin rábólintott a anime-manga rovat havi eszélességi megjelenésére a terv az volt, hogy a bemutatott sorozatok azoknak szólnak majd, akik most ismerkednek a stílussal, és őket próbáljuk meg eligazítani – talán el is hangzott a mondat, hogy „ez most nem a Gits/Akira/Evangelion bemutatási jelenti, hanem sokkal szélesebb spektrumú ismereteket”. Egészen eddig a pontig sikeresen kerültek el az úgynevezett alapművek körbejárását – ám a sors közbeszólt.

A most következő, négy oldalas rovat ezekről a fentebb említett legendákról és azok szerepéről fog szólni – nem véletlenül. A cikről a elmúlt pár évben tucatnyi sorozatot nézett végig, és száz fölött van a felfehagyott sorozatok száma is, a

megtekintett pilot epizódokról nem beszélve. Mégis, míg 2003-ban igazán jó szeriák születtek (előkész az év végén érkezett Full Metal Alchemiattal), addig az utána következő idők egy sorányabb és sorányabbá kezdett válni. Lassan már annak örömeztetni kellett, ha negyedvenként egyszer érkezett valami eredetileg tűnő darab. Sokan ábrándultak ki az animékban ebben az időszakban, és a rajongók között is nyilvánvalóvá vált, hogy így nem lesz jó. Amikor már a Heroes több izgalommal kecsegtetett, mint az egész 2006-os év anime felhozatala, ott baj van. Talán csak a japán nyelv különlegessége és az újdonság varázsa emelte ilyen magasba ezt a műfajt? A válasz a Ghost in the Shell sokadik és az Aki-

ra végre teljes megtekintése után érkezett: NEM. A japánok nagyon értenek ahhoz, amit csinálnak, és a most következő darabok egy kezdő animésnek kihagyhatónak tűnnek, még azok is: itt nincsenek szándékosan behatárolt mondanivalók, populáris dalok vagy hatásodász jelenetek. Ha bármikor kételkednék az animék jelentőségében, forduljunk bátran a most következő darabokhoz, újra és újra: mindig most kapunk majd tőlük. Három oldalon át bemutatjuk nektek a klasszikusokat, és ahol fontos, ott leírjuk, hogy vajon a készítőik hogyan léptek tovább. Végül, a negyedik oldalon, alternatívát ajánlunk, ha nagyon nem lenne valakinek kedve ezekhez a művekhez, de a téma felkeltette érdeklődését.

AKIRA (1988) (TŌHO / TOKYO MOVIE)

Katsuhiro Otomo 1988-as alkotása, az **Akira** (mely a saját, kilenc éven át futó, de a film készítésekor még nem befejezett ugyanazzen név alatt futó mangáján alapul) az egyik első olyan „anime” volt, amely a japán rajzfilmeket a nyugati világ közönsége előtt. Hogy miért az idezőjelet? Ha egy mai, létezőben volt japán rajzfilmhez szokatlan néző megtekinté ezt a művet, több szempontból is meg fog lepődni. Az első meglepetést a kinézet indokolja: ebben az időben még nem minden alkotó érezte sajátjának a nagy számú vicces-komoly stílus, mely az elmúlt évtizedben annyira japán standardá vált. Így egy „normális” rajzfilmet kapunk látvány szempontjából, mely a részletek szempontjából a lekorábbi mai utódjait: az az ember csak er a koncentráció, olyan apró történeteket észrevehet a képernyőn, amik már csak a technika lehetőségei miatt is elképzelhetők számítanak. (Erről egyébként még fogunk beszélni: a japán animációs ipar komoly válságban van, a fill-animátorok alig keresnek többet egy normális állással rendelkező magyar főgépemből!)

A második meglepetés a történet természetes menete: a helyszín Neo-Tokió, egy poszt-apokaliptikus, világháború utáni (itt éppen a harmadik) gigapolisz. A kormány vaszkézal uralkodik, a lázadások mindennaposok, az utcákon pedig alkory-alkory végigszáguldanak a fiatalokból verbuvódott rétegeket motorkabátok. Két ilyen banda összecsapódásnak lehetünk mi is szemtanúi, hiszen a Tetsuo, egy társaihoz hasonlóan árvaházban nevelkedett fiú, összeütközik egy

assal, szürke bőrű „sráccal”. A baleset után a magatehetetlen Tetsuo-ért és társaiért helikopteremű katona érkezik. A sérültet kórházba viszik, a többiek pedig egy kihallgatás elé néznek. Itt indul be a történet, amikor is Tetsuo a baleset után különleges erőkhöz jut, éppen ezért felügyelet alatt tartják, majd kísérletek tárgyát végzik el vele, amelynek végzése következménye lesz a későbbiekben.

Konkrétan pontosan ennyi elég a kedvcsináláshoz, beszéljünk arról, mi teszi ezt a filmet különlegessé. Neo-Tokió városa a vihar előtti csend korszakát élte, és a nyitást szemmel járók tisztában voltak azzal, hogy ismét bekövetkezik majd az elkerülhetetlen, és tragikus események sorozata pusztít majd el ismételtelen mindent. Az Akira ugyanis nem szól másról, mint a hatalomról. Arról, hogy az emberek józshatnak ugyan istent (a legerősebb emberi őstörök közé tartozik a teremtés és a dominancia iránti vágy), de a következményekkel, mint mindig, számolniuk kell. Tetsuo örül hatalmának birkosodó válik, amely iszonyatosan megerősíti őt: az ilyen hatalom a felkészületlen elméket darabokra zúzza, üressé és kigéneztéve őket. Személyiségének változása a képernyőnk előtt zajlik le, a szemünk előtt, és nagyon jól tudjuk, hogy ez az út merre vezet. EZ az Akira, a nagy erő, a végzetes változások bemutatója egy még most is veszteséltől látványos körítéssel, és olyan történettel, amely nem érlelt ránk semmilyen eszmélet mondanivalót: ahogy megtekintés, annyit konklúzió.

Otomo ezek után állt be a mainstream irányba, a **Melropolis**, a **Steamboy** egyaránt hasonló kérdéseket fesze-

get, és mindezt más-más tálalásban nyújtja a nézők elé. Ez az ember nagyon szeretné, hogy megértjük, amit talácsolni akar, és beszéljünk meg érte: így tették követői is, munkái komoly hatással voltak a kilencvenes évek összes animéjére.



A rovat hátralevő részében maradtunk a megszokott hangulainál, és nem fogunk vidám, abszurd vagy éppen felesleges darabokról beszámolni: inkább két olyan sorozatot mutatunk be, amelyek sikerrel viszik tovább az előző ötleteket bemutatott művek hozzáállását, filozófiáját. Ha tehát valaki úgy érzi, hogy nagyon nem akar „áskövületekkel” foglalkozni, vagy csak abszolút nem jöttek be neki a már említett



animék – ezekkel nyugodtan próbálkozhat, hisz ők sokkal frissebb szemlélettel rendelkeznek. Első versenyünk a **Serial Experiments Lain**, Abe Yoshiohi és Yosuyuki Ueda munkája, a Ghost in the Shellhez hasonló kérdéseket feszeget, egy sokkal bizarrabb, valószínűbb világban. A történet főszereplője Lain, egy kamazslány, aki egy számítógépes kap ajándékba, melyről rákapszólhat a Wirede (ami az internet megnevezése a történeten belül). A lány éppen ismerkedve a világháló nyújtotta lehetőségekkel, amikor levelet kap: az email küldője nem más, mint az a Chisa Yamada, aki nemrég öngyilkos lett. A levelezés során Lain megtudja, hogy a lány a világhálón új életre lett, és lelke itt élt tovább – a felfedezés különös irányba tereli a lány életét, aki a való világba egészen más szemmel tekint ezután, majd komoly változásoknak néz elebe.

Hogy miért jó ez a sorozat, amely néhol már-már aberrált, pszichikailag komoly nyomást okozó képsorokkal operál? Azért, mert egy egészen más betekintést nyújt a világ megismerésének folyamatába, mint a hasonló filozófiát felöltött szemszögből végigkísért Mátix, vagy akár a Gits. Kusonagi és Neo felnőtt emberek, felkészült csapatot maguk mögött, a történet egy pontjától számítva fizika és világos célokkal: Lainnek ez nem adatott meg. Egy kislány ébredését és változását kísérhetjük figyelemmel, és közben mi is változunk –

mintha mi is egy sorozat részesei lennénk. Nem győzzük hónapról hónapra hangsúlyozni a japán zeneszerzők zsenialitását, de tényleg: amit ezek az emberek az asztalra leraknak, az hihetetlen. A Lainnél sincs másépp, néhol fülbemászó, néhol hátraborgató, a zene és a képi világ mindvégig tökéletes összhangban van. Példáértéku sorozat, melyet bármikor újra nézhetünk erősen filozofikus tartalma miatt.



BANXEPHON (BONES) + EVANGELION HELYETT

Szóval ott tartottunk, hogy az Evangelion új alapokat fektetett le a robotos animék stílusában, neki köszönhetjük többek között a Zone of the Enders lágyabb formájú robottjait, a Gravion már-már plágiumgyanús gépszeméit, és a **RahXephon** elvont, de mindenképpen eredeti lényeit. A kikkiró sokáig úgy tartotta, hogy karanténos muszáj megnézni az Évát, elegendő, ha a kíváncsi néző a RahXephont meglátja: ugyanaz, csak frissebb, kisimultabb, higgadtabb kiadásban. Nos, hogy tévedett, az egyértelmű, de talán nem véletlen hogy sokáig komolyan fontolóra volt véve egy „Jelképek és jelképrendszerek: a RahXephon és az Evangelion filozófiai összehasonlító” különszám – ezt sajnos idő hiányában nem tudtuk megvalósítani, mindenesetre az a három olvasó, aki sikerrel átrágta volna magát rajta, élvezte volna...

Vissza a RahXephonhoz, amely ismerősen kezdődik: idegen támadás alatt álló város, egy fiatal srác, aki hamarosan egy katonai bázisra keveredik, ahol elmondják neki, hogy a támadást visszaverni egyedül az általa kontrollálható RahXephon képes. A Kamina Ayato névre hallgató fiú természetesen kétes felkéréssel vetekedik a feladati iránt, tekintve hogy felülük is színen (és nem feltétlenül a jó oldalon) édesanyja is – hopp, ismerős – majd furcsa nőszemélyek intrikái közé keveredik, miközben elleledett mitológiák lényei ellen küzd újra és újra. A RahXephon világát megtámadta, Mu névre hallgató lények úgynevezett „Doleam”-eket használnak, melyeket a zene erejével befolyásolnak (inkább nem látjuk le a pontot, néha iszonyatosan bizarr módon) – ellenük pedig a TERRA névre hallgató szervezet próbál minden lehetséges eszközt bevetni.

A történet persze szépen beindul, és a huszonhat epizódot után egy movie-t és egy OVA-t is megélt – nem véletlenül.

Hogy miért érdemes foglalkozni a sorozattal? Mert nagyon, nagyon sok mitológiai utalás található benne, keverik benne a zenei fogalmakat az azték korabeli mitológiával, mindezt megspékkelve olyan profi és intenzív akciójelenetekkel, hogy a nézők képtelenek elszakadni a képernyőtől. A RahXephont egy hevesen évekből mehés anime (Brave Reiden) inspirálta, és az olvasók által talán már ismert BONES hozta tető alá. Vajon sikerrel pályázhat az Evangelion helyére? Nos, ilyen válaszokkal nem készültünk mára, a mecha rajongóknak azonban (és mindenki másnak is) erősen ajánlott darab, egy érdekes kirándulás a mitológia világában. Sok szimbólummal, és jelképpel? Nanó.



MIKA CULPA

Ez a hónap a belátás hónapja volt a kikkiró részéről: pár éve csúnyán félbehagyta mind az NGE-t, mind az Akirát, és naivan azt képzelte, hogy ez így neki jó lesz, hogy ezek a sorozatok/hírek kihagyhatók (nem, a Gits kivétel, az már vagy tíz éve a kedvencei között tanyázik) – nos, tévedett. Azok, akik eme négydalos szösszenetet firtogtató olvas-

ták, és hasonló érzések gyűltek bennük – ergo abszolút nem éreznek késztetést a most bemutatott alkotások megtekintésére: ne bánnakodjanak. Mindennek elől a maga ideje, amikor pedig meginogna a japán művészek tehetségéből vetett hit, érdemes visszanézni, és valamelyik klasszikus megtekintését napirendre tűzni: a hatós tökéletesen garantált.

Már csak egy kérdés maradt, hogy vajon születik-e még ilyen alkotás, és ha igen, fel fogjuk-e ismerni, vagy elsüllyed a sok fútoszalagon gyártott manga-adaptáció és magical boy/girl történet között? A mi dolgunk, hogy figyeljünk.

Oldern

A Contra első előadása még 1987-ben jelent meg – Japán Játéktermékeinek, s bár a felállítások és teljes egyvedőlő játékok szerkesztése valószínűleg, rövidesen ábrándok a folytatás szükségessége a világzserit! [összeírás] szövegeket közzétett. A széria első fejezete olyan teljes egészében árka platforma készült, a populáris mint nagy gyönyörű konzolokra vándorolt és «Contra kezdetlen felállítások eltekintve» ma napig ott is maradt. Műfaját, stílusát és életútját tekintve is megjelenő nagy hasonlóságokat mutat a Metal Slug, és Gunstar Super Heroes sorozatokkal, hiszen előbbi két dillemses egyértelműen a Konarai által alapított Bivertényi és a későbbi kevesek által létrehozott "kontra" című videójáték-sorozatban is hóbortos emlékekre épít. «Contra szó az iránt hódolatot fednéveléséred, amelyet meg Ronald Reagan amerikai elnök a posztjának második periódus alatt hajtott végre az USA

[illegible]

készült Centra) – sorozat minden egyes állomása csak a központi konzolról látott napvilágot; jól hordozhatónak (mint pl. Operation C Gameboy-ra), jól pedig otthoni gépezeten. Eleinte csak a Nintendo NES (1987 Centra 1988 Super Centra) és SNES (1992 Centra II: The Alien Wars) mosinók voltak népszerűek. Később azonban a franchise ötvándorlói Megadriver-re (1994 Centra), Hard Corps – talán a legjobb Centra epizódot, ami valaha is készültet), majd Saturnra (1996 Centra: The Darkening) és PlayStationre (1997 Centra: The Darkening II) 1995 Centra: Legacy of War és PS2-re (2002 Centra: Shattered Soldier, 2004 Neo Centra) is. A sorozat utolsó állomása: a 2004-es Egy-két-három 2 készült Neo Centra látott napvilágot, amely az egyiket gyenge próbálkozású követően nagyon nehezen helyreállította a Konami játékoszozatának koponyát négyre. Az ismétlő laka feloszlás természetesen csak töredéke az óminózus jász megjelenésének, hiszen kulcs fejlesztők szaturnat elhárít készletének mobiltelefonok, Amstrad, Commodore, Atari, Sega, Spectrum, ZX Spectrum, és az epizódot az ámban felhírt az Xbox 360 live szolgáltatásánál, azaz a Nintendo Wii Virtual Console cím között is.

A nyolcvanas évek végén még nem írtak anekdotákat az egyes játékosokról, így szinte pár mondatos ismeretlenül elintézték a bevezető cselekményeket: a Contra is ilyen alappá épült, így a kezdeti dobólövással mindegyik későbbi epizódnak számolnia kellett, ha folyamatos cselekmény szerettek volna elérni a játékok között. Eppen ezért ■ Contra első felvonása sem sűrűn épít magasságokat: a történet a távoli jövőben, 2166-ban játszódik, amikor egy Űr-Zsáld mellett Galuga nevű szatirae ha-



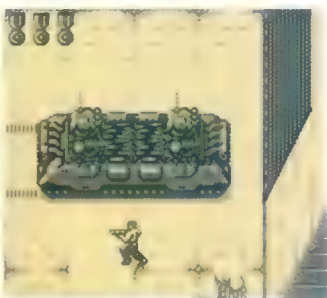
talmas meteorit csapódott be. Az idegen létfórmát szállító csillagdarabok láthatóan a földet nem is szeltek becsúszva, ahol a genezis újabb feltevéseiről író, egy alien-szerű teremtmény fészkelte meg magát. A Red Falcon fedőnevű terroriszervezet a világ feletti uralom reményében nyomban a helyszínre siet, és szerszámos védelemmel ruházza fel a aszteroida környékét, melyet két évvel a történet után a veterán elitkatonák-páros, a Contra osztágyos Bill Rizer és Lance Bean próbál végzetesen elpusztítani. Ennyi lenne, nem több – az észak-amerikai divízió viszont nem igazán tetszett az alapötlet, így érthetően alálták a hősüket átkeresztelték (Mad Dog & Scorpion), a játék kézikönyvében leírták (2633) helyett az évzámoló 1988-ra, a meteorit becsapódását 1950-re, a helyszínt pedig a Dél-Amerikában található egykori Maya birodalom környékre változtatták. Szerezésre Európát nem érte ilyen atrocitás, a PAL-verziókban csupán néhány apróság került a cenzúrákosz alá. Az NTSC esetében a futurisztikus robotok, hi-tech fegyverek és az alien gonosz viszont továbbra is megmaradt, így ez újfent jelzi a hozzá nem értő, akkori jelenléti a videójáték ipartart. A Contra sorozat egyébként nagyon jó példa az egymástól ellentétes amerikai, japán, és európai cenzúra példájára: kevés olyan videójáték franchise-ről tudunk a történelem során, amely annyira magán viseli az átnevezések, önkényes módosítások és eltorzítások következményeit. Az egyes régiókban végrehajtott változtatások természetesen kihatottak a folytatásra is, hiszen a Konami alig tizenhét év alatt egész másszá alakította a kezdetben párosos történetet. Mivel a játék folytatásai az eredeti japán csalelmény vittek tovább (tehát a XXVII. századi, új-zélandi események) az amerikai-európai különbségek áthidalására a későbbi Contra III: Alien Wars című epizóddal fűlhőse-it (Jimbo, Scully) Mad Dog és Scorpion egyenes ágyú leszármazottjainak tekintették, halott a két sztori között csupán három év telt el csak. Ekkorra viszont már rendeződött a cenzúri viszály, így a Super Nintendo és Sega Megadrive megjelenését követően a Contra a világ minden pontján azonos elnevezéssel, külsővel és tartalommal bukkant fel – egyetlen kitéréstől eltekintve. A sorozat karrieri és későbbi Európában és Ausztráliában ugyanis a hangzatos Probotector cím alatt jelentek meg, ahol a két főhőst, valamint a humanoid ellenségeket robotokra cserélték a fejlesztők. A döntést azszal indokolták, hogy a konzolos verzióval egyidőre juttatott, ám cenzúrázatlan játéktérmet változtat Gzyar néven nyitottak be a közönségbe. A szankció passzusa csak ellentéris volt: a Konami ugyanis feltétlenül európai szabvány törvényekről, így nem természet megközelítései egy videójáték megjelenéséről. Ez fűlhőse-t a '80-as évek elején megszavazott egyik német rendelkezés miatt történt, amely megadta a lehetőséget arra, hogy az újonnan megjelent játékos médiumokban levő vér és erőszak mérésték állami eszközökkel korlátozzák, nyilvános hirdetések megközelítéssé, csak 18 év feletlieknek történő értékesítést engedélyezzenek. Nem egy akkoriban megjelent videójáték esett ennek áldozatává [pl. Rambo III] és hogy a Konami ezt megássa, átnevezte, majd a fitalabb rétegek által is fogyasztathatóvá alakította a Contra sorozatot. Így történhetett meg az, hogy egészen a Megadrive-os Contra: Hard Caps piacra dobásáig (amely a fentebbiekben leírtak szerint Európában ugyancsak cenzúra alatt került a boltok polckaira) minden PAL-BNES epizódd Probotector (a SNES verzió pl. Contra III: Alien Wars helyett Super Probotector: Alien Rebels) elnevezés alatt jelent meg. A kilencvenes évek közepétől a törvény elvűlése következtében a Contra: Legacy of War folytatásait kezzevel azonban minden visszatért a rendes kereskővágóba és a Contra játékok azonos elnevezés, külsővel és tartalom alatt jelennek meg az egész világban.

A Contra első két inkarnációjának (Contra II, árkád és NES verzió, átiratol) egyes szintjei főként jobbra-balra, tehát oldalra szorolozós pályaszakaszokat tartalmaztak (a teljesítéshez szükséges pályavágyó boss megjelével), a monoton lövöldözést azonban vertikális kimozdulások (fel-le-le-le haladó szakaszok, emelkedés, lejtések) és kezdetleges térbeli szintek tették változatosabb. Az utóbbi perspektívus pályákat „behind-the-planes” technikával oldották meg akkoriban: ez nem volt más, mint egy speciális játékték, amelyben a karakter csak jobbra-



balra mozgásra volt képes, a kamera pedig mindvégig hátulról mutatta őt. A rendelkezésre álló nyolc szint közül eredetileg kevés volt ilyen: ezeken úgymond „betéti” lehetett haladni, amelynél a játékos több felfutó csipkét likvidálása mellett az utunkat álló feszültségcsökkent energiomoduljait is el kellett pusztítani. A kezdetleges megoldás bár akkoriban rendkívül látványosan hatott, az idő múlásával a későbbi Contra epizódokban már kivágásra került, hiszen a 16 bites éra korában már lehetséges volt a speciális utasítások és különböző 3D-s csipkék segítségével valós 3D-s mozgást szimulálni. Ami viszont egyik játékból sem változott, az a mechanizmus maga, a játékos egyidejűleg, vagy többesmodorral (cooperative) esetén egy alap fegyverrel kezdett a szintek elején, amit csak a célpontok likvidálásokkal felbukkanó speciális fűzer, gyorsaság, vagy hatásugár-növelő tárgyakkal tudott továbbfejleszteni. Ezeket rendszerint könnyebben teljesíthették a közben, viszont ha börtör is elhaladtunk használatuk közben, újra meg kellett szerezni mindannyit. A felutamatra fűgyvert lehetőség volt Machine Gun (M – egy sorozatot állt hat lövedék),

Spread Gun (S – speciális shotgun-típus 90 fokos szórás és két – 5-ös lövedék kibocsátási képességgel), Laser Gun (L – az egyszerű golyódnál ötször erősebb plazmalövedék), Fire Ball (F – kisebb golyók együttes csavardó lövedék) és Rapid Fire (R – 10%-kal gyorsabb tüzelést tett lehetővé) képességekkel felruházta. A Barrier (B) néhány másodpercig láthatatlanná varázsolta a karaktert, a záldon villogó Destroy All ikon felvételkor pedig a játékoson kívül minden mozgó célpont elpusztított, amit éppen a képernyőn tartózkodott. Kooperatív játékmód esetén ugyan könnyebb volt az előrehaladás, azonban sokat nyomott a latban az összehozott csapatjáték alapelveinek követése is. Nem volt mindegy, hogy melyik katonára megy elöl és melyik hátul: ha egyik túlságosan előremegy, a másik odög nem tudott továbbmenni, míg társa megfelelő közelségbe nem került hozzá. A vertikális szintezés helyszínének a felfelé/lefelé haladó játékosnak is is ügynie kellett, hogy megfelelő iramot diktáljon társa számára: ha túlságosan gyorsra vette a tempót és a másik karakter nem bírta követni, a képernyő azonnali mozgása következtében úgymond „kiesett a képből” és elcsúszt.

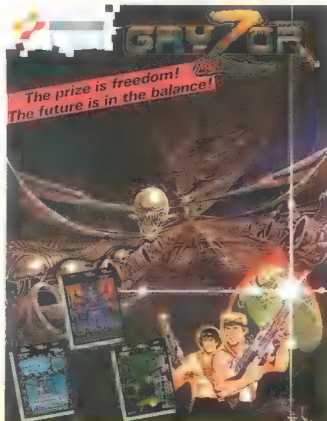


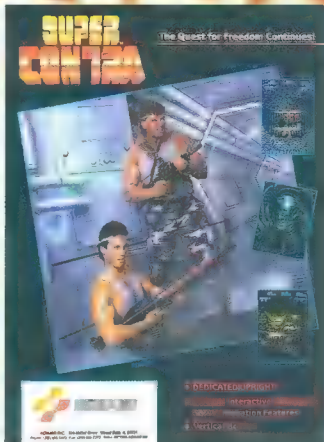


vesztett. Ebből is látszik, hogy számos dologra kellett odafigyelni, ráadásul a folyamatosan változó játékményt és az alacsony életék száma is folyamatosan feljebb tornászta a nehézségi szintet. Az egyedi Konami Code segítségével viszont növekedésre lehetett bírni az élet- és kredit számmal, így ha valaki bepötyögte a kiadó több játékaiban (így pl. a Contra későbbi epizódjaiban, vagy a Gradiusban) is meghiúsul, fel, fel, le, le, bal, jobb, bal, jobb, b, a, a kódol, további lehetőségekhez juthatott. Érdekeség, hogy ez a Konami kód a mai napig működik, így pl. a Nintendo Wii Virtual Console Gradius c. játékaiban bepötyögvé szintén hatásos. Nem árt megjegyezni, hogy a Contra I játéktérmi és konzolos verziói nem csak nehézségükben, de felépítésükben is eltértek egymástól. Az eset azon ritka kivételek egyike, amikor az általában gyengébb otthonra szánt konverzió tartalmilag sokkal többet képes nyújtani, mint nagyobb költségű, ugyanis az esetben bonusz pályákat és ellenfeleket valamint zenét előlétezők használtak be a 8 bites masina ROM-kartámba. A nyolc színűből álló játéktérmből csak az első négy volt azonos: az ötödik kifejezetten a konzolos verzió számára készült, míg a NES utolsó három pályaszakasza a játéktérmi ötös (azaz utolsó) helyszín szételárolását és horizontálisról vertikálisra bővítését jelentette.

Ha már az egyes verziók közötti eltéréseknél tartunk, az MSX2-re készített verzió különbözött a leginkább az alapjátéktól, itt ugyanis nyolc (!) új színt (plusz két BHP, két vertikális barlangban játszódó, két vulkános, egy bázis és egy újabb Alien fészék) volt bepakolva a hangár kivételével a NES pályák mellé. Érdekeség, hogy a 2002-es PC-re készült Konami Collector's Series: Castlevania & Contra és a Nintendo Wii VC szolgáltatásán belül letölthető verzió is a bővebb NES portol, míg a 400 MS pontért letölthető Xbox 360 Live-os verziós az eredeti árkád Contra kódját tartalmazza. A sorozat íránti értékelők továbbra sem pihenhetek, hiszen az idén tavasszal megjelenő Nintendo DS exkluzív Konami Classic Series: Arcade Hits is bővelkedik majd Contra epizódokban. Még egy apróság, amit érdemes megjegyezni, ha valamelyik klasszikus a kezűd közé kerül: a '80-as években nagy hatással volt a filmes ipár a játékokra, így szinte minden esetben történt valamilyen árukapcsolás, hivatkozás, cameo vagy megjegyzés, amely egy-egy nagyobb sikerű filmes epizózt meglekintésére buzdította a játékos. Ilyen volt a Contra is, amelynek észak-amerikai piacán az enylen Predatoros, a két főtársa megformázóját pedig Arnold Schwarzenegger (Bill), és Sylvester Stallone (Lance) vonásokkal hozdortól magán.

A Super Contra (alias Contra II, vagy eredeti nyelvén The Alien's Counterattack) elkészültét nem titkoltan az Aliens című mozifilm inspirálta, hiszen számos ponton bukkannak fel benne az LV-426-os bolygón talált létformákhoz hasonló szárnyategek – különös tekintettel azokra a pókszerű faca-hugger teremtményekre. Az eredeti Contra megjelenése után egy évvel elkészült produkum egy az egyben a nagyszériál első sikereit épít: ugyanolyan nehéz, néha idegesítő, ám rapportmódú szórakoztató n'un gun stílusú képsv, mint korábbi társa, ráadásul az ott megismert alien történetet viszi tovább. Hőseink, Bill és Lance miután végzett a Red Falcon terrorizmuszervekessel a Galuga-n, nem sokáig ülhett borbórig: a 2634-es esztendő decemberében a Contra főtárcsázóllás vészjelző segélykérő jeleket kapott a Dél-Amerikában szolgáló GX alegység teljes száma csztától, így a parancsnok két veterán katonaút küldi ki a helyszínre, hogy vizsgálgat ki az esetet. Bill és Lance dőbenten tapaszalják, hogy az üres bázisú: szanaszét heverő testek mutáns és elburjánzott teremtményei életre kelnek és megtámadják őket, így azonnali tisztogatósi akciót rendelnek el. A vészjel forrásáról csakhamar kiderül, hogy





ugyanorát a Red Falcon által megszelídíteni kívánt organizmusról van szó, amelyről azt hitték, egy évvel korábban végeztek vele. A feladat: áthaladni a legmodernebb fegyvervezérlő állókati katonai létesítményen és megszerezni egészen a fennel üjtőpített fészékig, ahol egyszer, s mindenkorra le kell számolni a rémséggel – persze a hadsereg fedősztorija elhússal az események, de hőseinket ez cseppel sem hatja meg. Játékmenetét tekintve a Super Contra szintűgy horizontálisan és vertikálisan szorozó „lódá” szóját, ne lojazz” játék, a BHP szinteket azonban alaposan átdolgozták, és felülvezeli módozatra cserélték, ezzel megváltoztatták a 2D módozatot, helyette azonban létrehoztak egy olyan nézőpontot, amely segítségével még inkább mélyépegni lehet a játéktérre, valamint realisztikusabbá változtatták a különböző, dinamikusn változó domborzati viszonyokat és harci szituációkat. Bár a Spread Gun (S, lass Contra II) továbbra is megmaradt, már nem lehet egyszerűen átgyalogni vele a játékok, hiszen a golyók repülési szöge folyamatosan változik, a célpontok már ugrálni is képesek, ráadásul a levegőből is golyózápor zúdítanak a játékosra. Így a befutott képmény megjelöléséhez gyorsabb reflexekre, ügyes kézművesdalokra és alapos Contra ismeretekre van szükség. Bár a Contra: Hard Corps a leg-szebb, minden bizonnyal a Super Contra az egyik legnehezebb epizóda a sorozatban: még öt kredités rányomás limittel is csak kikeresve, sokadik nekifutásra sikerült az első pályán átvégződnünk: kíváncsi lennék rá, vajon Martin masztrokon lenne-e a dolgot: **:(Asszem’ a harmadikig elmegyek – vagy negyedik? -, annyi a tika, hogy joy-ai kell nyomni, billentyűkati MAME-ben iszonyú nehéz. Martin)** Természetesen a Konami mindent megteszt, hogy a játék minél több pontban bejövön a közudaloba (itt már eldöntött volt a konzoli-on folytatás szava), így a játékmérny mellett PC-re, Amiga-ra, és az elmaradhatatlan Nintendo NES-re is kiadóbált a

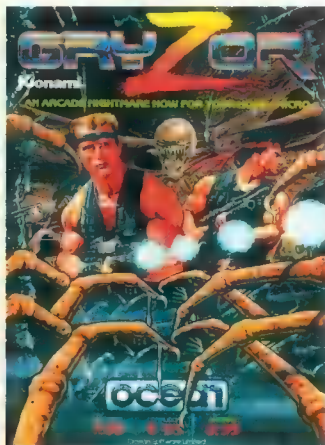
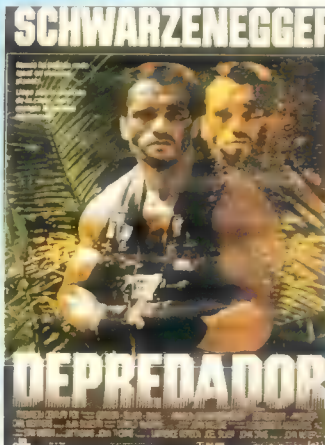
folytatást. A japón fejlesztők szerencsére megtartották jó szokásukat, így a korábbihoz hasonlóan a konzolos verzió (PAL Protector II: Return of Evil Forces) továbbá extrákkal, azaz egy új főellenségkel (Beast Kimkoh) és három új pályával ládolták meg, bár a fegyverek egyéni variálhatóságát a szinteken elszórt upgráde bönuszokkal helyettesítették. Ez azonban mit sem von le a játék értékeiből: a Protector II a NES egyik szuperklasszis produkuma, amely málnán kap majd idén helyet az Xbox Live Arcade világában.

Hogy ejtsünk néhány szót a handheld inkamációról is: a Super Contra sikerei nem maradtak következtelenül a handheld szférában. Az oldkori eladási statisztikákati toronymagasan verő Nintendo Game Boy már sokadik kiadást éli meg, mikor a Konami úgy dönt, 1991-ben hardozható változsló a Allienekkel szemben vívott csatát – később persze Gameboy Color-ra is, hiszen ha már lúd, legyen kövér. A történeti cselekmény amolyan átvészelt jelleggel bír, hídát teremt a Super Contra és a soron következő 16 bites Contra III: The Alien Wars (SNES Super Protector: Alien Rebels) között. Az Operation C nevel vielő állókati (Európában természetesen Protector) bár nem volt teljesen egyedi alkotás, előnyös szintben tint fel a PAL terleteken is: a név és a cenzúra ellenére az eredeti karaktermodelleket tartalmazta, igaz mindössze csak öt kisebb-nagyobb szinten készült. A 2635-ben jótésdó történel szerinti a korábbi epizódokba megismert játékosok számára mint a visszasszerzéséért meggy a harc, amit egy rendkívül vesélyes szervezett tulajdonított el titkos biológiai fegyverekkel itérnő kísérletezés céljából. A Contra szervezett ügyet megblóza Bill Rile – elv veterányát, hogy ha kell, élete árán is szerezze vissza a Csendes-óceán deli részén található szigetre épített kutatólaboratórium vesélyes mintapéldányát. Mondani sem kell,

az odáig vezető út telis-tele van vesélyekkel, nyüzsgő w ellen-séges katonákkal és védelmi berendezésekkel, úgyhogy az iz-szósó helyzet még a legprofibb játékos számára is garantált. A vesélyek öt szinten keresztül leseklednek a játékosra, melyek között ugyanúgy találunk „side-scrolling” pályákat, mint a Contra II-ben bevezetése került felülvezetés helyszíneket – sajnálatos módon ezek nagyrészt a második epizódban található tle-setre (objektum- és textúraminták) épülnek, bár a Gameboy Color kijelzőjén még így is szépen festenek: a zenei hatások szintén az elődöbbit másznak, így lódnk a Konamink nem nagyon volt kedve újabb szerszemények komponálódóhoz. Fegy-verek tekintetében csökkeni a választék, de egy hardozható játé-k mennyiségét tekintve még így is elégséges: a négy golyok-velő közül három (Machine Gun, Fire Ball, Spread Shot) már korábban is használható fegyver hírében állt, az egyellen üjtő-t a Homing Gun speciális változata jelenti – ez egyelőnt a SNES-tel Contra III-ban szintűgy meglátalható volt. A Contra Gameboy Colorra készített állomása ugyan nem alkotott mara-dandót, mégis hardozhatóvá változtatta a sorozatot – talán az lehetett az oka annak, hogy 2001-ben a Konami GB Collection részeként üjtőti a boltok polcaira került a Color változat.

Februári Retro rovatunk végére érve még számtalan érdekes és hasznos információ, apróságát mesélhetünk a Konami Contra sorozatáról, hiszen a legizetesebb falatokról, mint a Super Protector & Contra: Hard Corps párosáról, vagy a két magyar vonatkozó játékról még nem ejtettünk szót. Csüggőedre semmi oka a sorozat további tegyit mártóra cipeljük át, ahol többek között igazi Contra újdonságokról és érdekes apróságokról számolunk be nektek. Addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu



Visszatekintő

METAL GEAR SOLID



METAL GEAR

éve: 1987 |

NES, PS2



A kilencvenes évek közepén járunk, a dél-afrikai „Outer Heaven”, egyre nagyobb fenyegetést jelentő mináláll ismeretlen vezetője katonai hatalomra éhes. Az amerikai kormány megelőző csapást tervez, melynek első lépéseként ■ elit militarista csapat, a FOX-HOUND legjobbjait küldi. Grey Fox azonban már az akció elején fogságba esik, előtte csupán két szót küldve: „Metal Gear...”. Big Boss egy tapasztalatlan újoncot küld a pathetizmus megoldására: Solid Snake célja a társ megmentése, valamint annak kiderítése, hogy mi az a Metal Gear. A sorozat elindító, mára már kultikus 1987-es epizódban minden ott volt, ami ■ 11 évvel későbbi harmadik részt átütő sikerre tette: a lapokadósra, észrevétlen gyilkolásra alapozó játékmotív, valamint az ehhez passzoló eszközök. A támogatást nyújtó csapattal való kommunikációhoz ■ rádió – aminek ■ végén még Big Boss volt és ■ Campbell – az ajtókat nyitó kórkód, valamint ■ rejtezkódolás vicces és hasznos formáját nyújtó kartondoboz. A későbbi folytatásokban már nem szereplő, de itt még a játék szerves részét képező fejlődés érdekesség kategóriába sorolható: ■ kiszabott hadifoglyok után „csillagok” voltak felvehetőek melyek Snake rangját növelve nagyobb inventory tárhelykapacitást, valamint hosszabb életerésű csúszkát varázsoltak a képernyő alá. Mivel a nyugaton kevésbé ismert volt az MSX az elsődleges platform, a Konami rá fél évvel NES-re is átportolta, amely jóval ismertebb volt, hiszen ■ gép az egész világon népszerű volt. A port azonban erősen csönk, a gyengébb hardver miatt elsősorban a látványvilág csorbult, a mentési szisztéma kódokká cserélődött, de leginkább az angol fordítás rontotta le az összképet – a kézikönyvben leírtak köszönőviszonyban sincsenek az eredeti japán kiadással. Az Ultra Games konverziójában nem vett részt sem Hideo Kojima, ■ ■ ■ a Konami, utóbbi csak a kiadó feladatát látta el.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

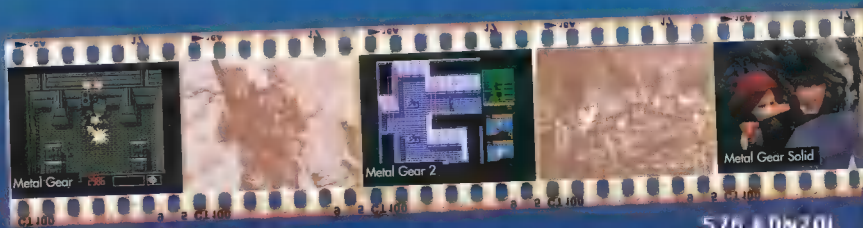
éve:

1 pla

MSX, PS2



Négy évvel az outer heaveni incidens után a hidegháborús helyzet tovább fokozódott az energiakrizissal, mivel ■ vártól korábban és gyorsabban fogytak az olajszármazékok. A totális közsz eljövetelenek félelmében egy tudós, ■ cseh Dr. Kio Marv egy OILUX nevű mikroorganizmust fejlesztett ki, amely megoldást jelenthet ■ problémára. De ■ doktor és tálmánya elhúnik, mégpedig ■ közép-ázsiai ország, Zanzibar Landnek hála: a zsoldosokból álló katonailiam a világ feletti uralmat akarja megkaparintani ■ OILUX által. Az amerikai kormány kezébe, ismét a FOX-HOUND segítségét kéri, így Solid Snake második alkalommal indul ■ világ megmentésére. Az 1990-ben, ismét az MSX-el választás folytatást nagy várakozás előzte meg, ■ rajongók pedig nem csalódtak, ■ Metal Gear 2 érezhetően összetettebb, kidolgozottabb és sokrétűbb, mint elődje volt. A játékmotív alapjai nem változtak, a lapokadós éreltve másodszorra is sikerült kiemelni ■ szürke akciójátékok tengeréből. Itt mutatkozott be ■ „Alert” és az „Evasion” státusz, Snake mozgásrepertóriája ■ guggolással és a kúszással bővült, bevezetésre került a fényviszonyok módosítása. A nehézségi fok drasztikusan emelkedett, ■ legnagyobb helyszínek csopád tömkelegével lett telítve, ■ örök megküszerezésén felül. A grafikus fejlődés ha nem is drasztikus, de mindenképp látványos volt, minden részletesebbé, élesebbé vált, a rádióhoz csatolt kép pedig kultikus képként égetődött be a játékvilág nagykönyvébe. Port más platformra ezúttal nem készült, ellenben egy nem hivatalos NES-es folytatás igen, amely minden idők egyik legnevetesegebb lapokadós lett elkönyve, hozzáátve, ■ ■ ■ méltatlanul.



kiadás évek: 1998 | kiadó: PLANTVITA

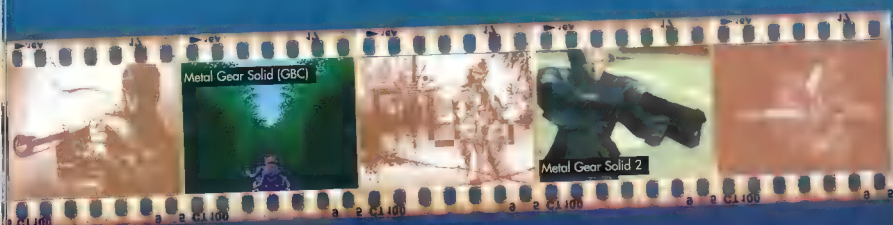
[illegible]

kiadás éve: 2001 : GAME BOY



Az ezredfordulón megjelent Metal Gear Solid az első handheld MGS – nem remke, hanem ahogy az angolok hívják „spinoff”, egy olyan mellékzárda, ami csak részleges költözik az eredetibe, de maga a szerző, Hideo Kojima készítette. A Ghost Bell egy alternatív MGS univerzumban játszódik, egy híkos korrárszerűsémény, a „Babel” a Metal Gear projekt felállításán dolgozik, de egy ismeretlen szervezet, a „Gindran Felszabadító Erő” ellapja a prototípust, így Snake beutazódik Outr Heavenbe, hogy visszaszeresse a lépegető. Játékmenet tekintve a második Metal Gearhez hasonlít: lopakodással, fegyverekkel, szokatlan Metal Gearhez kutyikkal és időközönként boss-fightokkal. A fő misztifikáció egy csomagnyi VR küldetést tartalmaz, így szavaltatásosabb nem lehetett pontos.

platform: PS2, XBOX

[illegible]

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

kiadás éve: 2004 | platform: GC



A 2004-es Twin Snakes a Metal Gear Solid közvetlen remake-je, Kojima és a filmparaból átráncigált Ryuhei Kitamura rendezésében, Gamecube exkluzív formában. Az alapjátékot jótárhait sem változott, ám a játékmenet igen, a két évvel korábbi MGS2-re lett ruházva a klasszikus MGS, Snake így gurulókat, függőszekedheteti, szekrényekben bújhatott el, elrejtette az örk testét, valamint belső nézetből célozhatott és lövhetett. A fegyverperpetuor szintén MGS2-es kellekkel bővült, de a legnagyobb változás az ávezető animációk modern dinamikája, valamint hatásodászata hozta. Nem csak a platform, de a szimpla remake" minélto akán a aratott osztatlan sikert, Achilles sarko a új játékmenethez szük pályadesign volt.

METAL GEAR SOLID II SNAKE EATER

kiadás éve: 2004 | platform: PS2



Rajongók millióinak álma vált valóra a 2004-es Metal Gear Solid 3-mal. A Snake Eater nem folytatás, hanem előzmény, ami egészen 40 évvel a első Metal Gear Solid epizód elé ugrik vissza, bemutatva a legendás Big Boss életének legnagyobb bevetését. A parázsló hidegháborúsban Snake a alkalommal a szovjetek és a nyugati világ marakodásába csáppan, a harmadik világháború kitérésének szikrájának eltiprási vágával. Az MGS-hez méltó, fordulatokban gazdag történet remek felvezetése egy epikus sagának, nem mellesleg filmek is beillő kémtörténet árulással, szerelemmel, nagyrovagó ellenfelekkel. Bár az eladások tekintetében jócskán lemaradt a korábbi részekről, az első MGS óta a legösszeszedettebb folytatás. Minden jelen van, ami a második részt oly nagygy tette a játékmenetilel, megdobva eddig nem látott dolgokkal: a lapakodásnak egy új mélységet adó álcarendszer tökéletes továbbgondolása a rendszernek, a magányos harcos szerepkörhöz és a dzsungel adta környezelhez igazodó élkeztetés, valamint a egyes testrészek sérülésének és gyógyításának lehetősége a elcséptelt életerőszámogokat és racionket felválva igazi titálatoltnak bizonyult. 2005-ben már-már hagyományos módon tűnt fel az új változat a Substance azonban alaposan túllicítálta a lelektani elődökné tekinthető Substance-t. A három lemezen terpeszkedő kiadás az alapjátékhoz beillesztette a kezdeti bemutatásban szereplő szabadon mozgatható kamerát, a European Extreme fokozatot, a Amerikában seha ki nem adott első két MSK-es részt, de a igazi attrakció az online módozat, hiszen az MGS történetében először merészkedett a terepre a sorozat.



METAL GEAR ACID

METAL GEAR ACID



A második handheld MGS szintén nem kőthető a fászlához, sőt, öröki kövítése teljes nyugalommal merít minden eddigi megjelent részből. 2016-ban ismeretlen terroristák elértek egy repülőt, rajta az Egyesült Államok következő potenciális elnökeivel. Követelés-ként egy misztikus „Pythagoras” nevű tárgyat kérnek a kormánytól, akik válaszként Snake-et küldik a harcmezőre. Az Acid egyáltalán nem hasonlítható egyetlen korábbi részhez sem, mivel nem akció, hanem stratégia. A népszerű kártyás szerepjátékokra alapozva egy olyan új megközelítéssel mutatja be a MG világot, amelyre korábban még nem volt példa. Azonban a játékmenet elképesztő lassúsága és összetettsége nem tett jót a sikerének, így inkább érdekes próbálkozás sem mint teljes értékű Metal Gear epizód.

METAL GEAR ACID 2



Alig egy évvel később jött a folytatás, a formula pedig nem változott – Snake emlékeztet teljes elvesztése tér vissza a sikeres misszióból, ám alighogy földet ér az FBI őt és társait letartóztatja. A helyzet tisztázása végett egyezsége jut a ügynökökkel, így egy újabb életveszélyes küldetésre vállalkozik. A második Acid elsősorban a látnyvilág tekintetében változott, a képregényes köntös színesebb-szagosabb külsőit kalcsonzított a félezer kártyát tartalmazó paklinak. A körökre osztott stratégia megközelítés maradt, az apróbb finomítások csupán pár apróbb hibát orvosoltak, de a dinamika maradt a régi, a folytatás nem kászálódott ki a régi, lassú medréből. A csomagba a játék mellé egy 3D szemüveg is került, ami egy kapcsoló állítással térhatást kalcsonzított a szöfvernek.

METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

kiadás éve: 2006



A Digital Graphic Novel – mint ahogy azt a cím is mutatja – nem könyvelhető el játéknak, de mégis a Metal Gear univerzum szerves részét képezi. Ashley Wood képregénynek digitális változata a Shadow Moses-i incidens történetét meséli el audiovizuális formában, álló- és mozgóképekkel, temérdek hanghatást bevéve. A képregény korlátait alaposan kitöltő DGN olyan térbeli interakciót kínál, mely eddig nem látott módon közelíti meg és mutatja be a legendás '98-as PS1-es alapvetést.





FINAL FANTASY

A PS3 garantáltnak nem hagyja cserben a japán szerepjátékok tengerén edződött Playstation tábort – míg az előző generáció lassú cseppenként adagolta a Final Fantasy-t, addig az új gép már bemutatása pillanatában a tripla dózishoz nyúl az FF-saga tizenhármadik felvonása révén – azaz: a *Final Fantasy XIII*.

o Final Fantasy
Versus XIII
Hearts
az a
Várhatóan mind-
kető 2008-ban az, az még



GRAN TURISMO

[illegible]

METAL GEAR SOLID

[illegible][illegible]

A kért információ megadható a HDM
 megadható a mászó
 Ahhoz a maszerzi
 a HDM a Mindke
 a mári
 a később a többieknek
 a nem
 a USB
 a vezetékes
 a mári a tennipk

1. A
 2. ennél kicsivel
 3. szerencze az
 4. ...
 5. ...
 6. ...
 7. ...
 8. ...
 9. ...
 10. ...
 11. ...
 12. ...
 13. ...
 14. ...
 15. ...
 16. ...
 17. ...
 18. ...
 19. ...
 20. ...
 21. ...
 22. ...
 23. ...
 24. ...
 25. ...
 26. ...
 27. ...
 28. ...
 29. ...
 30. ...
 31. ...
 32. ...
 33. ...
 34. ...
 35. ...
 36. ...
 37. ...
 38. ...
 39. ...
 40. ...
 41. ...
 42. ...
 43. ...
 44. ...
 45. ...
 46. ...
 47. ...
 48. ...
 49. ...
 50. ...
 51. ...
 52. ...
 53. ...
 54. ...
 55. ...
 56. ...
 57. ...
 58. ...
 59. ...
 60. ...
 61. ...
 62. ...
 63. ...
 64. ...
 65. ...
 66. ...
 67. ...
 68. ...
 69. ...
 70. ...
 71. ...
 72. ...
 73. ...
 74. ...
 75. ...
 76. ...
 77. ...
 78. ...
 79. ...
 80. ...
 81. ...
 82. ...
 83. ...
 84. ...
 85. ...
 86. ...
 87. ...
 88. ...
 89. ...
 90. ...
 91. ...
 92. ...
 93. ...
 94. ...
 95. ...
 96. ...
 97. ...
 98. ...
 99. ...
 100. ...
 101. ...
 102. ...
 103. ...
 104. ...
 105. ...
 106. ...
 107. ...
 108. ...
 109. ...
 110. ...
 111. ...
 112. ...
 113. ...
 114. ...
 115. ...
 116. ...
 117. ...
 118. ...
 119. ...
 120. ...
 121. ...
 122. ...
 123. ...
 124. ...
 125. ...
 126. ...
 127. ...
 128. ...
 129. ...
 130. ...
 131. ...
 132. ...
 133. ...
 134. ...
 135. ...
 136. ...
 137. ...
 138. ...
 139. ...
 140. ...
 141. ...
 142. ...
 143. ...
 144. ...
 145. ...
 146. ...
 147. ...
 148. ...
 149. ...
 150. ...
 151. ...
 152. ...
 153. ...
 154. ...
 155. ...
 156. ...
 157. ...
 158. ...
 159. ...
 160. ...
 161. ...
 162. ...
 163. ...
 164. ...
 165. ...
 166. ...
 167. ...
 168. ...
 169. ...
 170. ...
 171. ...
 172. ...
 173. ...
 174. ...
 175. ...
 176. ...
 177. ...
 178. ...
 179. ...
 180. ...
 181. ...
 182. ...
 183. ...
 184. ...
 185. ...
 186. ...
 187. ...
 188. ...
 189. ...
 190. ...
 191. ...
 192. ...
 193. ...
 194. ...
 195. ...
 196. ...
 197. ...
 198. ...
 199. ...
 200. ...
 201. ...
 202. ...
 203. ...
 204. ...
 205. ...
 206. ...
 207. ...
 208. ...
 209. ...
 210. ...
 211. ...
 212. ...
 213. ...
 214. ...
 215. ...
 216. ...
 217. ...
 218. ...
 219. ...
 220. ...
 221. ...
 222. ...
 223. ...
 224. ...
 225. ...
 226. ...
 227. ...
 228. ...
 229. ...
 230. ...
 231. ...
 232. ...
 233. ...
 234. ...
 235. ...
 236. ...
 237. ...
 238. ...
 239. ...
 240. ...
 241. ...
 242. ...
 243. ...
 244. ...
 245. ...
 246. ...
 247. ...
 248. ...
 249. ...
 250. ...
 251. ...
 252. ...
 253. ...
 254. ...
 255. ...
 256. ...
 257. ...
 258. ...
 259. ...
 260. ...
 261. ...
 262. ...
 263. ...
 264. ...
 265. ...
 266. ...
 267. ...
 268. ...
 269. ...
 270. ...
 271. ...
 272. ...
 273. ...
 274. ...
 275. ...
 276. ...
 277. ...
 278. ...
 279. ...
 280. ...
 281. ...
 282. ...
 283. ...
 284. ...
 285. ...
 286. ...
 287. ...
 288. ...
 289. ...
 290. ...
 291. ...
 292. ...
 293. ...
 294. ...
 295. ...
 296. ...
 297. ...
 298. ...
 299. ...
 300. ...
 301. ...
 302. ...
 303. ...
 304. ...
 305. ...
 306. ...
 307. ...
 308. ...
 309. ...
 310. ...
 311. ...
 312. ...
 313. ...
 314. ...
 315. ...
 316. ...
 317. ...
 318. ...
 319. ...
 320. ...
 321. ...
 322. ...
 323. ...
 324. ...
 325. ...
 326. ...
 327. ...
 328. ...
 329. ...
 330. ...
 331. ...
 332. ...
 333. ...
 334. ...
 335. ...
 336. ...
 337. ...
 338. ...
 339. ...
 340. ...
 341. ...
 342. ...
 343. ...
 344. ...
 345. ...
 346. ...
 347. ...
 348. ...
 349. ...
 350. ...
 351. ...
 352. ...
 353. ...
 354. ...
 355. ...
 356. ...
 357. ...
 358. ...
 359. ...
 360. ...
 361. ...
 362. ...
 363. ...
 364. ...
 365. ...
 366. ...
 367. ...
 368. ...
 369. ...
 370. ...
 371. ...
 372. ...
 373. ...
 374. ...
 375. ...
 376. ...
 377. ...
 378. ...
 379. ...
 380. ...
 381. ...
 382. ...

merevlétem széte, másodsorra
indokként hozható fel
kell a
vaskos nád és mién
mar... mién
de... egy...
... előszólin önön.
... az
Ha... szelés,
... 274 de
... mint
... vészés,
... kisse
... csak
... is ezzel
A és
A es A
kete a reimek
raszolg nem

Console	Units Sold (Approx.)
Wii	1,100,000
PS3	600,000
X360	300,000

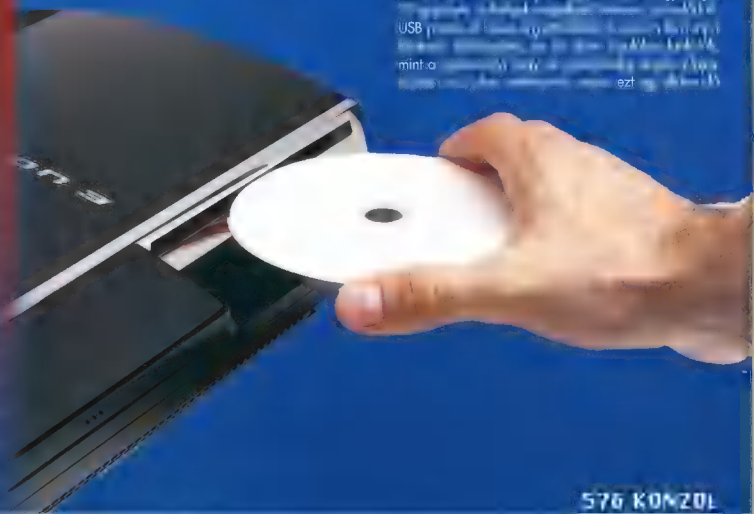


szegény vagy nem szegény) és itt a szűkebb online felületen végzett kávétermékek-kultúra szertartészei, megadja így, ahogy az elmúlt egy évtizedben már megszoktuk. A Sony és a PS3 azonban a magához gondolt, hiszen nem csak a DUALSHOCK3 elvezetés, hanem a zörgőmotor is újrat: A Sony és az állás szerint azaz, mert a zörgés és a mozgásérzékelés egyik technológiai nem lett volna megvalósítható, am amikor kiderült, hogy a helyzet korábban és, így az új magyarázatot egy felmérés felmutatja. A helyzet valójában egyszerű, és a Sony és a Microsoft ellen pár évvel ezelőtti pert indít, így az immersion névű cég a zörgéshez (közös szabványok megírására) a Microsoft elleni kérés megengedését volt, a Sony viszont a kérés egyharmadát a jogi harcukban nem érte véget, a részleges átadását, majd.

INTERFÉSZ

ami a
an
nincs
sincs
híri képes
elkerülhetetlen
de
vagy a PS
Már a
ömlen forró
egyre
nem is lehet sütni
mogy
menü
kezelese
Az
alokzati
nem fesszü

időközönként firmviret

[illegible][illegible]

A **PlayStation Store** a Sony első PlayStation 3-as konzoljához tartozó digitális kiegészítő szolgáltatás, amely lehetővé teszi a játékok és a film- és zenefájlok letöltését a PlayStation Network (PSN) felületén. A szolgáltatás a PlayStation 3-as konzolra és a PlayStation Vita kiegészítőre is elérhető. A PlayStation Store a Sony Entertainment Inc. által fejlesztett és működtetett online platform, amely lehetővé teszi a játékok és a film- és zenefájlok letöltését a PlayStation Network (PSN) felületén. A szolgáltatás a PlayStation 3-as konzolra és a PlayStation Vita kiegészítőre is elérhető.

HIGH DEFINITION

Having the `get` and `set` methods, we can use the `get` method to get the value of the `name` property.

Technikai adatok

CPU

Cell Processor:
PowerPC 440x magi @3.2GHz
4 MMX, veldoregység megaként
6 2KB L2 cache
P x SPE: @3.2GHz
7 x 128b 128 SIMD GPRs
P x 256KB SRAM for SPE
8 SPE-ből rendelkezésre álló
teljes lekezelési teljesítmény: 218 GFLOP/s

GPU

RSX-0550WFF

PAGE 19 54

[Twitter](#)
[Facebook](#)
[LinkedIn](#)
[YouTube](#)

As more the

256MB XDR VRAM @700MHz

Sávszélesség

RAM: 25.6GB/s
VRAM: 22.4GB/s
PSX: 20GB/s (olivas) + 15GB/s (iris)
SR: 2.5GB/s (olivas) + 2.5GB/s (iris)

VO

Levélkészítő 2,57 HDD slot x 1
Eltápl. USB x 4, Hótel. x 2 (USB2.0)
Memory Stick standard/Duo, PRG x 1
SD standard/minire x 1
CompactFlash Type I, II x 1

Hálózati

Ethernet: 10/100/1000 Mbps

Keywords

Wi-Fi (max. 7) 2.0

AV Output

480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI OUT x 2
AV MULTI OUT x 1
DIGITAL OUT (OPTICAL) x 1

Lernformatum

CD: PlayStation CD-ROM, PlayStation 2 CD-ROM, CD-DA, CD-DA (ROM), CD-R, CD-RW, SACD, SACD Hybrid (thin layer), SACD HD, DualDisc, DualDisc (audio only), DualDisc (DVD only)
DVD: PlayStation 2 DVD-ROM, PlayStation 3 DVD-ROM, DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD-R, DVD-RW

Y

Nem csak a nemzeti identitás kérdése, hanem a nemzeti identitás kérdése is.

o HD o it
kerülhetel Mind a
a a
a a a fasz
az a A
vásárlás nem
de a remüllettől a vethet
magát a teljes
a működik és a ink

van a távú köz

FINALÉ

Xbox
is
13 évnyi Kár lenne
mert
szólverkindat akkor és amikor feltűnik
első tagja,
A amit sem a tech
a
nem azért



The screenshot displays the Twitter mobile application interface. At the top, there's a header with the Twitter logo and the text "Find out what's trending in #Twitter". Below this, a tweet from "my media" is visible, featuring a photo of a person and the text "new postcard, inspirational golden moments". To the right, a "find out who's playing SingStar" section shows a grid of user avatars and names, including "Darius", "Luis", "Luis", "Luis", "Luis", "Luis", "Luis", "Luis", "Luis", "Luis". Below this, a "SingStar" section is titled "my SingStar playlist for download" and shows a grid of album covers. The bottom of the screen features a navigation bar with icons for home, search, and other app functions.



SIXAXIS

Még ha a Sixaxis alatt is megvan a mentő, mint a régi konzoloknál, még mindig a Sony a legújabb játékot a Sixaxis segítségével hozza a világra. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével.

A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével.

A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével.

60MM

A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével.

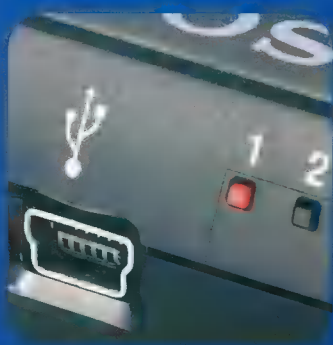
AVAILING KARDS

A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével.

A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével.

PLAYSTATION 3

A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével. A Sixaxis a PlayStation 3 egyik legújabb kiegészítője, amely a PS3 konzolhoz csatlakoztatva lehetővé teszi a játékvezérlést a Sixaxis segítségével.



576
KONZOL

1999

A collage of 15 small images representing various sports and events from 2005, arranged around a large '2005' graphic. The images include: a basketball player (LeBron James), a soccer player (Landon Donovan), a baseball player (Tim Lincecum), a tennis player (Roger Federer), a figure skater (Tara Lipinski), a gymnast (Nadia Comăneci), a swimmer (Michael Phelps), a cyclist (Lance Armstrong), a runner (Haile Gebrselassie), a boxer (Manny Pacquiao), a wrestler (Shawn Michaels), a mixed martial artist (Manny Pacquiao), a soccer player (Landon Donovan), a basketball player (LeBron James), and a soccer player (Landon Donovan).

Most felteteljesen kezdtem úgy rendelkezni magam
az 570 körös körösben állóval. Végül is, mielőtt
eljutottam (ak) boldog halálomhoz, szerettem volna
azt megérteni, hogy az én világom is.

Megevater,

www.koye.co.uk

Megrendelheted:

Levélben: Comgame 576 Kft.
1329 Budapest

1329 Budapest Pf. 24
(H651)

pongas a la venta

ponyva címet és telefonszámát.

Telefon: 06 1 369 2686

Internet: www.578.hu/kian/kiany

10. megnevezés: gyógyszer a DHE
 kiegészítő: szóval a DHE (szóval a DHE) 100-1

Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk:
1998/02. 1998/03.

1998/02, 1998/09, 1998/10, 1998/11, 1998/12, 1999/01, 1999/05, 1999/06, 1999/12, 2000/01, 2003, 2004

Figyelem!

Figyelem!
Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003 -ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



RESISTANCE

— FALL OF MAN —

KONAMI



576

Wii KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

CALL OF DUTY 3

Minden extra megnyitása:

A fejezetválasztó képernyőn tartás lenyomva a „4”-t, majd add be a Jobb, Jobb, Bal, Bal, 2, 2 kombinációt, lehetőleg minél gyorsabban. Ha sikerült, minden extra megnyílik.

Extra gránátok tartása:

Normál esetben 6 gránát tartására vagy limitálva, de ha eldobát egyet, 6 gránát felveheted, majd újra eldobhatod. Ahelyett, hogy eldobnád, félreteheted későbbre, ha megnyomod a „-” gombot másodszerre, miután felvetted. Ez esetben pedig nem lesz limitálva a gránátok száma.

MADDEN NFL 07

Helyi időjárás a játékokban is:

A látlától Wii-re a ForeCast Channelt, és online hagyod a rendszert, az időjárás játékokban ugyanolyan lesz, mint a városokban. [Pl. ha havazik, akkor Budapest is, ha az is benne van a rendszerben, akkor a játékokban is havazni fog. Nagyon komoly.]

Cheat kódok:

A Madden Cards-on belül válassz a Madden Code opciót. A játékok felkér, hogy adj meg egy kódot. Add be az alábbi kódok bármelyikét, hogy megszerzed a hozzájuk tartozó cheat kártyát.

RLA9R7 - #220-es Super Bowl XIII (arany)
 WRUUF8 - #221-es Super Bowl XIII (arany)
 NIEV4A - #222-es Super Bowl XIII (arany)
 M5AB7L - #223-as Super Bowl XIV (arany)
 Y18PB8 - #224-as Aloha Stadium (arany)
 B57QLU - #225-as '58 Colts (arany)
 1PL1FL - #226-as '66 Packers (arany)
 ME6GWO - #227-es '68 Jets (arany)
 CL2T0E - #228-es '70 Browns (arany)
 NOEB7U - #229-es '72 Dolphins (arany)
 Y00FLA - #230-as '74 Steelers (arany)
 MQA111 - #231-es '76 Raiders (arany)
 CBUM7U - #232-es '77 Broncos (arany)
 VIU007 - #233-es '78 Dolphins (arany)
 NLAPH3 - #234-es '80 Raiders (arany)
 COAG14 - #235-ös '81 Chargers (arany)
 WL8B91 - #236-os '82 Redskins (arany)
 HOEW71 - #237-es '83 Raiders (arany)
 M1AM1E - #238-as '84 Dolphins (arany)
 B1852L - #240-es '86 Giants (arany)
 SP2ABH - #241-es '88 49-es (arany)
 QOET08 - 1985-ös Bears aranykártya
 2L4TRO - 1990-es Eagles aranykártya
 J1ETRI - 1991-es Lions aranykártya
 W9UUV9 - 1992-es Cowboys aranykártya
 DIA317 - 1993-as Bills aranykártya
 DR7EST - 1994-es 49-es aranykártya
 F8LU2L - 1996-os Packers aranykártya
 FIE595 - 1998-as Broncos aranykártya
 SPOU5W - 1999-es Rams aranykártya
 5LAW00 - Lame Duck kártya
 XL7SP1 - Hibás szabad kártya
 WROA0R - „QB bekapcsolás” célkártya

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Kódok:

Az alábbi kódokat nagyon gyorsan kell megadni a megfelelő (zárójelben megadott) helyen. Egyes kódok

nál még kell nyomni ■ Startot a végén, másokat meg legalább 2-3 alkalommal kell beütni, mielőtt működnek. Ha helyesen vitted be a kódot, egy hangeffektet kéne hallanod visszajelzésnek.

Fel, Fel, Fel, Bal, Jobb, Bal, Start - 100 extra kredit megnyitása (Team menünél add be)
 Fel, Fel, Le, Le, Bal, Bal, Bal, Start - Minden karakter kód megnyitása (karakterválasztó képernyőnél add be)
 Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Jobb, Start - Minden képeregény előlap megnyitása (a review képernyőn add be)
 Le, Le, Le, Jobb, Jobb, Bal, Le, Start - Minden concept art megnyitása (a review képernyőn)
 Fel, Le, Fel, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Start - Isten mód (játék közben add be)
 Bal, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Le, Le, Fel, Start - Momentum feltöltése (játék közben add be)
 Fel, Bal, Fel, Bal, Le, Jobb, Le, Jobb - 99-es szint megnyitása (Team menüben add be)
 Fel, Bal, Fel, Jobb, Le, Jobb - Szuper sebesség megnyitása (játék közben add be)
 Fel, Bal, Fel, Le, Le, Jobb, Bal, Start - Halál érintése (játék közben add be)
 Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Start - Minden kosztüm megnyitása (karakterválasztó képernyőnél add be)
 Bal, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, Start - Minden erő megnyitása (karakterválasztó képernyőn add be)
 Fel, Le, Jobb, Bal, Fel, Fel, Le - Minden plakát megnyitása (a review képernyőn add be)
 Bal, Bal, Jobb, Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Start - Daredevil megnyitása
 Le, Bal, Bal, Fel, Jobb, Fel, Le, Bal, Start - Silver Surfer megnyitása
 Fel, Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Start - Minden videó megnyitása (a review képernyőn add be)
 Fel, Jobb, Bal, Le, Fel, Jobb, Bal, Le, Start - Minden pálya megnyitása (Comic Mission menünél add be)

Hard mód:

Vidd végig a játékokat normál nehézségi szintre, és megnyílik a Hard mód.

Speciális csapatok:

Az alábbi csapatkombinációk speciális bónuszokkal jutalmaznak, illetve speciális csapatot jelképeznek. S.H.I.E.L.D. ügynökök - Amerika Kapitány, Nick Fury, Spider-Woman, Farkas
 Agilis harcosok (10%-kal csekélyebb energiaszükségtség küzdelemnél) - Pökember, Spider-Woman, Elektro, Deadpool

Lágyerő - Human Torch, Ms. Marvel, Vihar, Thor
 Alternatív identitások megnyitása: Vasember - War Machine, Szellemlovas - Western, Spider-Woman - Secret Wars, Ms. Marvel - Ventura, Thor - Beta Ray Bill
 Orgyilkosok - Penge, Deadpool, Elektro, Farkas
 Bosszúállók (+5% sebzés) - Amerika Kapitány, Thor, Vasember, Spider-Woman, Ms. Marvel
 „Bad to the Bone” (velejeig romlott) csapat - Penge, Szellemlovas, Luke Cage, Farkas
 Bunyósok (+15%-os ütőképesség) - Dolog (filmbeli név), Amerika Kapitány, Luke Cage, Ms. Marvel
 Klasszikus bosszúállók - Fekete Párdus, Amerika Kapitány, Vasember, Thor
 Sötét múlt - Penge, Elektro, Szellemlovas, Spider-Woman
 Védelmezők - Dr. Strange, Iceman, Luke Cage, Silver Surfer
 Duplalandi - Fekete párdus, Láthatatlan nő (filmbeli név), Fantasztikus négyes), Mr. Fantastic, Vihar

Fantasztikus négyes (20 életeri KO-nként) - Mr. Fantastic, Láthatatlan nő (filmbeli név), Fantasztikus négyes), Human Torch, Dolog (filmbeli név)

Femme Fatale (+5% sebzés) - Ms. Marvel, Vihar, Láthatatlan nő (filmbeli név, Fantasztikus négyes), Elektro, Spider-Woman

Flashback - Iceman Snowy formában, Amerika Kapitány WW2-ben, Daredevil eredetiben, Szellemlovas eredetiben, Vasember klasszikusban, eredeti Ms. Marvel, klasszikus Farkas

Harcművészek - Fekete Párdus, Amerika Kapitány, Daredevil, Moon Knight, Nick Fury
 Marvel lovagok - Fekete Párdus, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Pökember, Moon Knight
 Marvel királyság - Fekete Párdus, Dr. Strange, Thor, Vihar, Természet ereje (5% sebzés életeri növekedésként) - Thor, Vihar, Human Torch, Ice Man

Natural leaders - Amerika Kapitány, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury, Vihar
 Új bosszúállók (+5% ellenállás) - Amerika Kapitány, Luke Cage, Farkas, Pökember, Spider-Woman
 Új Fantasztikus négyes - Szellemlovas, Luke Cage, Pökember, Farkas

Ero osztag (20 energia KO-nként) - Silver Surfer, Vasember, Ms. Marvel, Thor
 Raven Ultimates (+6 body, strike és focus képesség) - Deadpool, Kolosszus, Moon Knight, Dolog (filmbeli név)

Perzselők - Szellemlovas, Human Torch, Vihar, Thor
 Supernaturals - Penge, Dr. Strange, Szellemlovas, Thor
 Think Tanks (+15% életeri limit) - Dr. Strange, Mr. Fantastic, Pökember, Vasember

Fegyverspecialisták - Penge, Amerika Kapitány, Deadpool, Elektro, Nick Fury
 X-Men - Szellemlovas, Iceman, Vihar, Farkas

Megnyitható hősök és módok:

Összesen 7 játszható karakter nyitható meg, miután végrehajtottuk speciális feladatokat.

Fekete Párdusmegnyitása - Gyűjts be az elszórt Fekete Párdus akciófigurákat különböző pályákon
 Penge megnyitása - Játssz a Crane Game-el Murder Worldben

Daredevil megnyitása - Gyűjts be az elszórt Daredevil akciófigurákat különböző pályákon
 Dr. Strange megnyitása - Ments meg Dr. Strange-et Mandrínról az első felvonásban

Szellemlovas megnyitása - Ments meg a Szellemlovast Mephisto-tól a második felvonásban

Hard mód megnyitása - Teljesítsd a játékokat normál módon

Nick Fury megnyitása - Teljesítsd a játékokat könnyű vagy normál fokozaton
 Silver Surfer megnyitása - Teljesítsd az összes Comic Book küldetést

NEED FOR SPEED CARBON

Cheat kódok:

Add be az alábbi kódok bármelyikét a főmenüben.
 Fel, Fel, Le, Le, Fel, 1 - Cardboard box és driver vinil megnyitása
 Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, 1, B - Extra lövé (ez a kód csak egyszer használható)
 Jobb, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb, 1 - Need For Speed Carbon vinil megnyitása
 Le, Fel, Fel, Bal, Bal, Bal, Jobb, 1 - Végtelen csapat hozsnálát

Bal, Fel, Bal, Le, Bal, Le, Jobb, 1 – Végtelen nitró Le, Jobb, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, 1 – Végtelen Speed Breaker

Megnyitható kocsik:

Aston Martin DB9 (Exotic kategória) megnyitása – Győzd le Walfot a Boss Battle módban
Dodge Charger RT Classic (Muscle kategória) megnyitása – Győzd le a 21st Muscle Car bandát
Jaguar XK 2007 (Exotic kategória) megnyitása – Teljesítsd mind a három Turf War versenyt
Mazda RX7 (Tuner kategória) megnyitása – Győzd le Kenjit a Boss Battle módban
Nissan 240SX (Tuner kategória) megnyitása – Teljesítsd mind a három Checkpoint kihívást

Megnyitható csapattagok

Colin csapattag megnyitása – Győzd le Walfot (és a TFK bandát)
Nikki csapattag megnyitása – Győzd le mind a három kezdeti boss-t
Samson csapattag megnyitása – Győzd le Angie-t (és 21st Street bandát)
Yumi csapattag megnyitása – Győzd le Kenjit (és a Bushido bandát)

RAYMAN HAVING RABIDS

Bónuszok megnyitása:

Hogy megnyisd a bónuszokat, halmozz fel különböző mennyiségű pontértékeket a Score módban.
Artwork 1 megnyitása – Halmozz fel 5000 pontot
Artwork 2 megnyitása – Halmozz fel 93000 pontot
„Bunnies Can't Cook Eggs” bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 84000 pontot
„Bunnies Can't Infiltrate Games Convention” bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 48000 pontot
„Bunnies Can't Play Soccer” bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 138000 pontot
„Bunnies Don't Do Vacuum Cleaning” bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 21000 pontot
„Bunnies Don't Like Taking a Bath” bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 9000 pontot
„Bunnies Never Close Doors” bónuszvideó megnyitása – Halmozz fel 111000 pontot
French Bastille Day bónusz megnyitása – Halmozz fel 57000 pontot
US Independence Day – Halmozz fel 165000 pontot

Challenge mód:

Teljesítsd a sztorimódot, hogy megnyíljon a challenge mód.

Különböző módok megnyitása a Bunny Hunt játékokhoz: Két különböző módot nyithatsz meg a Bunny Hunt játékokhoz. Time módban olyan gyorsan kell teljesítened a játékokat, amilyen gyorsan csak tudod. A Survival-ben olyan magas pontszámot kell elérned, amilyet csak tudsz egyetlen szívet az egész idő alatt. A Time mód megnyitásához teljesítsd a Score módot legalább egyszer. A Survival mód megnyitásához teljesítsd a Time módot legalább egyszer.

Extrák megnyitása a Story módban:

Hogy megnyisd az alábbi extrákat Story módban belül, teljesítsd mind a 4 minijátékot (Boss szinte nem belevértve) egyetlen napon.
„Dark Iron Bunnies” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot a 11-es napon
„Girls Just Want To Have Fun” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot az 5-ös napon
„Good Time” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot a 3-as napon

„Hip Hop Houray” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot a 7-es napon
„La Bomba” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot a 9-es napon
„Misirlou” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot az első napon
„The Butcher Deejay” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot a 13-as napon
„Ubisoft Montpellier Choir” megnyitása a jukeboxba – Teljesítsd minden játékot a 14-es napon
Nyuszi kosztüm megnyitása – Teljesítsd minden játékot a 12-es napon
Caramba kosztüm megnyitása – Teljesítsd minden játékot 8-as napon
Dee-Jay kosztüm megnyitása – Teljesítsd minden játékot a második napon
Aranytérhen trófea megnyitása a szekrény tetején – Teljesítsd minden játékot a 15-ös napon
Gothic kosztüm megnyitása – Teljesítsd minden játékot a 4-es napon
Raymaninho kosztüm megnyitása – Teljesítsd minden játékot a 10-es napon
Rock 'n Roll kosztüm megnyitása – Teljesítsd minden játékot a 6-os napon

RED STEEL

A fejlesztők titkos fotója:

Amikor először ráélsz a gésekre, abban a küldetésben, ahol Reiko küld el hozzájuk, látni fogsz a közelükben állatököket. Keresd azt, amelyiknek sötétebb az ajtója a szíbbhez képest, és nyisd ki. Bent több vicces fotót is fogsz találni a fejlesztőkről, akik szőke parókát viselnek.

Robbanó nyuszi kikerülése a Gaming Districtben:

A Gaming District szinten a „The game 1” küldetés részeként fel kell másznod a lejtős részen, a robbanó nyuszi meg csak úgy potyoghat le fentről. Balra a lejtőn láthatós egy mozgólépcső, amely lefelé halad, és nem enged felmenni rá. Viszont, ha veled szembe állsz, és időig előre nyomod a kart, majd ugrasz egyet tökéletes végzettséggel (amint a lábaid földet ér ugorj újra), akkor lassan felszökkelve a mozgólépcsőn kikerülsz a robbanó nyuszi felé.

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Bombatató upgrade:

3 bombatatót lehet felszedni, és egyetlen hatástokozót, amely mindegyikre kihat.
Első bombatató nyitása – Szerezd meg Barne Bomb üzletében Kakariko-ban a második templom után
Első bombatató nyitása – Szabadítsd ki a Goront a hatalmas lávsziklából, amelyet víz alatt találsz Zora területén
Első bombatató nyitása – Pusztítsd el a szikla akadályokat a River Canoe minijáték tulajdonosnak
Bombatató (duplájára névszít) – Szerezd legalább 25 pontot a River Canoe minijátékban

Úveg a halászó helységéig:

Menj a halászó helységhez, és keresd meg a „No Littering” feliratot. Megszerezhetsz egy úveget, ha a hid bal oldalán horgászol, amely a felirat közelében van. Könnyen felismerhető, hiszen ott sötétebb a víz, mint máshol.

Erszény upgrade:

Hogy megneveld az erszényedet, hogy még több rúpiát vihetsz magaddal, arany bagarakat kell elkapnod Agathanak a Hyrule kastélyvárosban.

Nagy erszény megnyitása – Adj Agathanak egy aranybagarát

Óriás erszény megnyitása – Add oda Agathanak mind a 24 aranybagarát

Írányíts egy Cucco-t:

Más Zelda játékokkal ellentétben (ahol a Cucco-k megtámadnak, ha megcsapod őket) a Twilight Princess-ben, ha megcsapsz egy Cucco-t körülbelül 8 alkalommal, akkor ideiglenesen irányíthatod egy rövid ideig.

Állandóan nappal:

El kell jutnod a városba az égen. Bármikor is messze oda, amikor visszatérsz, nappal lesz.

Földigiliszták a halászázhoz:

Ha elmessz halászni, a felirat mögött a bejáratnál három kicsi földcukkol találós. Változok farkassá, és ásd ki ezeket, mire földigiliszták fognak megjeleníteni. Rákd be őket egy üres üvegbe, és használd őket csalinak a horgadó tűzbe, hogy nagyon könnyű dolgod legyen a halászárdal.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Elite mód:

Teljesítsd a Solo módot legalább egyszer, hogy megnyisd az Elite módot.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Jelszavak cheatkezek:

Add meg az alábbi cheateket a cheats password opcióval.
Point Hogger – Alábbi nézetes deszkás
HelloHelium – Mókushangok
EvoChimneySweep – Démoni gördeszkás
DisplayCoordinates – Koordináták kijelzése
IMISSMANUALS – Manuál engedélyezése (fel majd Le a D-padon)
WatchForDoors – Extrém kocsi karambolok
FirstPersonJam – Belső nézetes deszkás
OatbaghForever – Szabad boost
IwannaBeTallTall – Óriási deszkás
NowYouSeeMe – Láthatatlan deszkás
BirdBirdBirdBird – Hatalmas madarak
DownTheRabbitHole – Mini deszkás
TighRopeWalker – Tökéletes manual
LikeTiltingAPlate – Tökéletes csúszás
IamBoB – Tökéletes stat
FourLights – Picasso deszkás
TonyFishDownhillJam – A hal ereje!
BirdBirdBirdBirdBird – Extra óriási madarak
ChimneySweep – Árny deszkás
ShrinkThePeople – Pici emberkék
RaidTheWoodshed – Minden deszka és szerelés megnyitása
AdventuresOfKwang – Minden verseny megnyitása
FreeBozzler – Minden mozdulat megnyitása
ImInterfacing – Minden deszkás megnyitása

Megnyitható deszkások:

Teljesítsd az alábbi kihívásokat arannyal, ezüsttel, vagy bronzal
Armando Gnutbagh deszkás megnyitása – Teljesítsd az ismeretlen deszkás kihívást (10-es sorszám)
Kevin Stabb deszkás megnyitása – Teljesítsd Kevin kihívását (véletlenszerű sorszám)
MacKenzie deszkás megnyitása – Teljesítsd MacKenzie kihívását (2-es sorszám)
Crash megnyitása – Crash teszt (3-as sorszám)

XBOX 360 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

ASSAULT HEROES

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

Annihilator (10 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg az ellenséget legalább 85%-ot egy zónában.

Assault Hero (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot.

Exterminator (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le az őrársókat.

Lair Slayer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a földalatti zónákat.

Peace Maker (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát az ellenség maximum 50 %-ának legyőzésével.

Sharp Shooter (10 gamerscore pont megszerzése) – Maximum a tölteinyeid 30 %-át pazarold el (vagyis ne lőj mellé).

Small Arms Expert (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát bomba és gránát használata nélkül.

Speed Freak (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát 15 percen belül.

Survivor (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát úgy, hogy az ellenség legalább 60 %-át gyolagosan lövd le.

Tricked Out (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes jármű power-upot.

Twin Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát kooperatív módban.

Unstoppable (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy zónát élevesztés nélkül.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

AA Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd le 100 AA találatot, vagyis a maximális lehetséges egy küldetésen belül.

Air Medal (30 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 20 ellenséges repülő, és érd el egy 5 perces repülőidőt.

Air Unit Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy legalább 20 perces egységhasználattal, és legyen ez az egység a leggyakrabban használt egy küldetésen belül.

Artillery Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 200 tüzérségi találatot, vagyis a maximális lehetséges egy küldetésen belül.

Bronze Star (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapat álé/elhálozási aránya legalább 3:1 legyen.

Distinguished Flying Cross (50 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 40 ellenséges repülő, és réj el egy minimum 5 perces repülési időt.

Distinguished Service Cross (30 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 50 ellenséges gépet, és süllyessz el 10 ellenséges hajót.

Hardened Veteran of Midway (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Single Player küldést Veteran nehézségi szinten.

Legion of Merit (20 gamerscore pont megszerzése) – A csapat álé/elhálozási aránya legalább 5:1 legyen.

Medal of Honor (150 gamerscore pont megszerzése) – Érd el azonos és lövési limitet a Service és Marksmanship medálhoz.

Naval Academy Graduation (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Naval Academy küldést.

Navy Cross (40 gamerscore pont megszerzése) – Süllyessz el 10 ellenséges hajót, és érd el egy minimum 5 perces hajó használatot.

Navy Distinguished Service Medal (40 gamerscore pont megszerzése) – Süllyessz el 5 ellenséges hajót, és érd el egy minimum 5 perces hajó használatot.

Purple Heart (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a legrosszabb álési/elhálozási arányt a játékosok között.

Sea Unit Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy legalább 25 perces egységhasználattal, és legyen ez az egység a leggyakrabban használt egy küldetésen belül.

Silver Star (30 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 10 ellenséges repülő, és süllyessz el 5 ellenséges hajót.

Submarine Service Medal (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy legalább 15 perces egységhasználattal, és legyen ez az egység a leggyakrabban használt egy küldetésen belül.

Torpedo Marksmanship (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 15 torpedótalálatot, vagyis a lehetséges maximumot egy küldetésen belül.

Veteran Captain (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes hajós kihívást (Challenge mission).

Veteran of Midway (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Single Campaign módot.

Veteran Pilot (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes repülő kihívást (Challenge mission).

Veteran Submarine Commander (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tengeraltatójárós kihívást (Challenge mission).

BEJEWELED 2 RELUXE

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

Action Mode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 8 szintet action módban.

Cascade 8 (20 gamerscore pont megszerzése) – Szeressz egy 8-szoros „cascade”-ot tetszőleges játékmódban.

Classic Mode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 8 szintet classic módban.

Cognito Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Szeressz 50,000 pontot Cognito módban.

Endless Mode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 280-as szintet endless módban.

Finity Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 8-es szintet finity módban.

Hyper Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 8-as szintet az hyper módban.

Hyper1000 (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinalj 1000 power gemet az egész játék során.

Multi Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Twilight, Hyper, Cognito és Finity módokat.

Power10000 (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinalj 10,000 power gemet az egész játék során.

Puzzle Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd mind a 80 szintet a puzzle módban.

Twilight Mode (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a 10-es szintet twilight módban.

Cognito mód megnyitása:

Teljesítsd az összes rejtvényt a Puzzle módban. Az sem probléma, ha végig segítséget kérsz a rejtvények megoldásához. Ha sikerül, megnyílik a Cognito mód, mely egy alapvető puzzle mód segítségének nélkül.

Játékmódok megnyitása:

Finity mód – Teljesíts 280 szintet az Endless módban.

Hyper mód – Teljesíts 8 szintet az Action módban.

Twilight mód – Teljesíts 17 szintet a Classic módban.

Original mód:

Hogy a Bejeweled 1 játékmódnál hasonló módon tudj játszani a Bejeweled 2-vel (nincsenek se power gemek se hyper cube-ok), menj a Play Game-be, ahol először betöltöd a játékot. Válaszd ki a Classic, Action, Endless és Puzzle mód gombokat (így ebben a sorrendben) a menü képernyőjén többször egymás után (órámutato irányának megfelelően mozogtad a kurzort a képernyőn). Néhány kör után egy „Please Wait” felirat ugrik elő, mielőtt az Original mód betöltődne.

Háttér eltüntetés és az ékszerek fajtáinak változtatása: Barát nyomva az LB+LT+RB+RT-t, majd nyom meg a T-t a háttér eltüntetéséhez, illetve az A-t az észek fajtájának változtatáshoz.

BIG BUMPIN'

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

Charge! (15 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 100 pontot egyetlen menettel.

First Victory (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj valamilyen játékban Xbox Live-on.

Hot Trick (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejezz be egy hokijátékot Xbox Live-on legalább 3 góllal.

Knockout King (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el legalább 100 KO-t online vagy offline.

Minel (10 gamerscore pont megszerzése) – Szeressz minden játékban Xbox Live-on pontokat 10 percen át Own The Puck szinten.

Not Playing Anymore! (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejezz be egy online játékot bármilyen Own The Puck szinten 0 ponttal.

Outclassified (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy tetszőleges játékban Xbox Live-on a „boost” használatával nélkül.

Slippery Like Eel (10 gamerscore pont megszerzése) – Ne veszíts életet 30 másodpercen át egy tetszőleges Last Man Standing játékban online vagy offline.

Striker (20 gamerscore pont megszerzése) – A teljes gólok száma érje el a 100-at egy játékos profiljában.

What happened? (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj egy csapattal egy tetszőleges hoki szinten, hogy kizárólag az ellenfél góllal szerel pontot.

Win the Bump Master Classic (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzz a Bump Master Classic-ban és nyisd meg a bónusz kocsit.

World Bump Champion (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzz a World Bump bajnokságon (az utolsó turné a játékban).

BIONICLE HEROES

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.

100 Victories with Hahli (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Hahlival.

100 Victories with Hewkii (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Hewkivel
 100 Victories with Jaller (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Jallerrel
 100 Victories with Kongu (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 100 alkalommal Konguval
 100% Game Completion (40 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd 100%-ra a játékot
 150 Victories with Matoro (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 150 alkalommal Matoroval
 150 Victories with Nupuru (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 150 alkalommal Nuauruval
 250 Victories with Hahli (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Hahlival
 250 Victories with Hewkii (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Hewkivel
 250 Victories with Jaller (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Jallerrel
 250 Victories with Kongu (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 250 alkalommal Konguval
 50 victories with Matoro (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 50 alkalommal Matoroval
 50 Victories with Nupuru (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz 50 alkalommal Nupuruval
 Ancient Citadel Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Ancient Citadel fejeztél teljesítve
 Ancient Forest Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Ancient Forest fejeztél teljesítve
 Avak's Dynamo Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Avak's Dynamo fejeztél teljesítve
 Bleak Refinery Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Bleak Refinery fejeztél teljesítve
 Blizzard Peaks Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Blizzard Peaks fejeztél teljesítve
 Cleansing Plant Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Cleansing Plant fejeztél teljesítve
 Collect 2,500,000 LEGO Pieces (20 gamescore pont megszerzése) – Gyűjts össze 2,500,000 LEGO alkatrészt
 Collect 5,000,000 LEGO Pieces (20 gamescore pont megszerzése) – Gyűjts össze 5,000,000 LEGO alkatrészt
 Decrepit Dungeons Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Decrepit Dungeons fejeztél teljesítve
 Defeat 1,000 Bohrok (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 1,000 Bohrokat
 Defeat 1,000 Vahki (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 1,000 Vahkit
 Defeat 1,000 Visorak (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 1,000 Visorákat
 Defeat 100 Bohrok (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 100 Bohrokat
 Defeat 100 Visorak (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 100 Visorákat
 Defeat 50 Vahki (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 50 Vahkit
 Defeat 500 Bohrok (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 500 Bohrokat
 Defeat 500 Vahki (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 500 Vahkit
 Defeat 500 Visorak (20 gamescore pont megszerzése) – Győzz le 500 Visorákat
 Desert Outpost Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Desert Outpost fejeztél teljesítve
 Fiery Mine Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Fiery Mine fejeztél teljesítve
 Flooded Lowlands Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Flooded Lowlands fejeztél teljesítve
 Forgotten Shrine Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Forgotten Shrine fejeztél teljesítve
 Hakanni's Pit Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Hakanni's Pit fejeztél teljesítve
 Logging Post Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Logging Post fejeztél teljesítve

Menacing Keep Completed (20 gamescore pont megszerzése) – Menacing Keep fejeztél teljesítve
 Mountain Path Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Mountain Path fejeztél teljesítve
 Piraka Bluff Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Piraka Bluff fejeztél teljesítve
 Reidak's Bastion Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Reidak's Bastion fejeztél teljesítve
 Scorched Earth Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Scorched Earth fejeztél teljesítve
 Shattered Wreck Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Shattered Wreck fejeztél teljesítve
 Smugglers Cove Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Smugglers Cove fejeztél teljesítve
 Thok's Grotto Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Thok's Grotto fejeztél teljesítve
 Vezok's Deluge Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Vezok's Deluge fejeztél teljesítve
 Vezon's Awakening Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Vezon's Awakening fejeztél teljesítve
 Volcanic Trail Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Volcanic Trail fejeztél teljesítve
 Zaktan's Chamber Complete (20 gamescore pont megszerzése) – Zaktan's Chamber fejeztél teljesítve

BLITZ: THE LEAGUE

Passwordok:

Kódok a különböző játékmenni opciókhoz ■ Quick Play szűrőre. A passwordokat az Extras-on belül kell beírni.

ONFIRE – Labdász mindig bekapszolsz

BOUNCY – Strándlabda

PIPPED – Dupla indító ikon

NOTTIED – Nincsen „állóképesség” csik

CHUWAY – Két játékos kooperatív mód

CLASHY – Végtelen csatlósnó ikon

BIGDOGS – Végtelen indító ikonok

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamescore pontokat.

Air Supremacy (20 gamescore pont megszerzése) – Passzály legalább 400 yardnyit bármelyik Campaign módbeli játékban

Arsenal (9 gamescore pont megszerzése) – Éri el 19 pontot egy játéknegyedben Campaign módban

Bling Bling (10 gamescore pont megszerzése) – Vegyél meg mindenféle megnyitól bónusz kiegészítőt, miután megnyitoltad őket a Campaign mód teljesítésével.

Bombs Away (13 gamescore pont megszerzése) – Nyerj egy játékot kizárólag a labda passzolóssal.

Buffet Victory (30 gamescore pont megszerzése) – Nyerj egy Quick Play játékot minden csapatot

Burning Sensation (69 gamescore pont megszerzése) – Valami vizket odalenn. Nem szedhet valamit össze az utolsó ellenfelelő (bármilyen akción) ■ jelenlét:)

Butterfingaz (10 gamescore pont megszerzése) – Verd meg a gépet egy bónusz „Butterfingaz” Quick play játékban

Custom Pain (14 gamescore pont megszerzése) – Verj meg 10 online ellenfelet a Campaign mód custom csapatoddal

Deep Pockets (10 gamescore pont megszerzése) – Szeressz 500 ezer dollárt online

Division 2 Champ (70 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a Division 2-t a Campaign Mode.

Domination (10 gamescore pont megszerzése) – Győzd le a gépet egy bónusz Quick play-ben Domination játékban

Fast Learner (10 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd minden edzőtábori feladatot

Greatest Show (15 gamescore pont megszerzése) – Szeressz 24 pontot egy játéknegyedben campaign módban belül

Ground Attack (17 gamescore pont megszerzése) – Nyerj meg egy játékokat úgy, hogy csak futsz a labdával

Groundhog (35 gamescore pont megszerzése) – Gain 200 rushing yards in any Campaign módban

Gunslinger (6 gamescore pont megszerzése) – Hajts végre legalább 6 TD passzt egy single játékban a Campaign módban belül

Headhunter (10 gamescore pont megszerzése) – Űsd ki Julius Williams-et a játékból (Quick play-ben vagy Campaign módban belül)

High Roller (15 gamescore pont megszerzése) – Szeressz 150,000 dollárt egyetlen campaign módban belül

Juiced (15 gamescore pont megszerzése) – Edzed fel mind a kezdőket, mind pedig a veteránokat „A+” rangra a Campaign módban belül Campaign Mode.

L3T7 (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerj meg minden játékot Campaign módban belül

Lollercoaster (0 gamescore pont megszerzése) – Eítsd el a labdát 5 alkalommal egy játékban belül LT's Pride (25 gamescore pont megszerzése) – Teljesíts 20 körig egy Division szezonon belül egy veteránnal

Mad Bank (20 gamescore pont megszerzése) – Szeressz 1,000,000 dollárt online

Manvalanche (15 gamescore pont megszerzése) – Szeressz 12 körigát egyetlen Campaign módban belül

Mexico'd (11 gamescore pont megszerzése) – Űsd ki Mexico-t a játékból egy olyan sérüléssel, mellyel abba kell hagyni a játékot (Quick play-ben vagy Campaign módban belül)

O RLY? (0 gamescore pont megszerzése) – Veszíts legalább 24 ponttal Campaign módban belül

Ownage (20 gamescore pont megszerzése) – Nyerj 10 online játékot

Passing Champ (10 gamescore pont megszerzése) – Nyerj meg egy átvevő címet egy kezdővel (tetszőleges Division a Campaign módban belül)

Playmaker (5 gamescore pont megszerzése) – Teljesíts egy 90+ yardos touchdown Campaign módban belül

Pwnage (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerj 25 meccset online

Receiving Champ (15 gamescore pont megszerzése) – Nyerj egy átvevő címet egy kezdővel (tetszőleges Division a Campaign módban belül)

ROFL Waffle (0 gamescore pont megszerzése) – Veszíts el zsinórban 5 meccset online

Romo (25 gamescore pont megszerzése) – Okozz 3, vagy több sérülést az ellenfelednek single, vagy Campaign módban

Rushing Champ (15 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a kiránohá díjat egy kezdővel (tetszőleges Division a Campaign módban belül)

Scrubz Champ (25 gamescore pont megszerzése) – Teljesíts 3 Division 3 a Campaign módban belül

Shutdown (10 gamescore pont megszerzése) – Tartsd a másik csapatot 100 yardon belül

(passzolóssal/rohanással) a Campaign módban belül

Shutout (10 gamescore pont megszerzése) – Éri el egy kizárást a Campaign módban belül

Special Teamer (25 gamescore pont megszerzése) – Viszonozz egy pontot vagy kickofft a touchdown Campaign módban belül

Sticky Fingers (20 gamescore pont megszerzése) – Szeressz 200 yardot átvétellel bármilyen játékban a Campaign módban belül

Tables Turn (30 gamescore pont megszerzése) – Okozz sérülést Quentin Sands-nek az 1-es Divisionon belül

The Blind (0 gamerscore pont megszerzése) – Dobj 5-ször mellé egyetlen játékon belül
 The End (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Campaign módot
 Thief (15 gamerscore pont megszerzése) – Érd le 5 turnoutet a veteránodnál egy Division szezonon belül Campaign módban
 Top Dog (6 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le online egy ellenfelet a Campaign módi custom csapattal
 Underdog (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le a Nightmare-t hard nehézségi szinten Quick playben a Grizzle-vel vagy a Hammerheads-el játszáva
 Weak Save (40 gamerscore pont megszerzése) – Verszits az Arizona ellen az 1-es játékban a Campaign módban belül
 Whole (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 250,000 dollárt egyetlen Campaign módban belül

CAMEL'S AFRICAN SAFARI

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.

.243 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .243 Custom löfegyvert
 .300 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .300 Custom löfegyvert
 .410 O&U Custom Shotgun Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .410 O&U Custom puskát
 .416 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .416 Custom löfegyvert
 .44 Custom Handgun Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .44 Custom kézi-
 gyvert
 .505 Custom Firearm Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .505 Custom löfegyvert
 12 Ga Custom Shotgun Unlocked (30 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a .12 Ga Custom puskát
 All Game Modes Unlocked (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyiss meg minden játékmodot a főmenüben

Ambient Guardian (45 gamerscore pont megszerzése) – Fejezd be a Safari vadászatot anélkül, hogy egyszer is megbüntettek volna

Black Rhino Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy fekete orrszarvú (Black Rhino) trófeát Safari vadászaton Expert módban

Cape Buffalo Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz három bolyány (Cape Buffalo) trófeát Safari vadászaton Expert módban

Crocodile Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy krokodil (Crocodile) trófeát Safari vadászaton Expert módban

Dangerous Seven (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a veszelmes Dangerous Seven módot

Egyptian Goose Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 5 egyiptomi libát (Egyptian Goose) Safari vadászaton anélkül, hogy egyszer is mellélőnl

Elephant Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy elefánt (Elephant) trófeát Safari vadászaton Expert módban

Fast and Perfect (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy perfect shotot kevesebb mint egy percen belül egy játékban

First Blood (10 gamerscore pont megszerzése) – Vadász le az első engedélyezett prédát a Safari vadászat módban

Hippo Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy viziló (Hippopotamus) trófeát Safari vadászaton Expert módban

Hunter Super Sense (15 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le két engedélyezett prédát ugyanazzal a vadászatkészlettel képességgel, kivéve a Wing és Herd küldetéseket

Leopard Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy leopárd (Leopard) trófeát Safari vadászaton Expert módban

Lion Expert Trophy (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz két oroszlán (Lion) trófeát Safari vadászaton Expert módban

Red Billed Teal Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 bőjti réce (Red Billed Teal) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy egyszer is mellélőnl

Rock Pigeon Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 sziklás galamb (Rock Pigeon) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy egyszer is mellélőnl

Safari Hunter Learning (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tutorial leckét

Spur Winged Goose Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 sarkantyús szárnyú liba (Spur Winged Gees) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy mellélőnl

Super Adrenaline (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetés, de kizárólag az adrenalin módot használva vadászolnál

Super Long Shot (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy trófeát legalább 150 yárdal

Turtle Dove Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 teknős galamb (Turtle Dove) trófeát Safari vadászaton anélkül, hogy mellélőnl

Wing Shooting Tournament (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 40,000 pontot vagy többet a Wing Shooting bajnokságon

Yellow Billed Duck Perfect Wing (40 gamerscore pont megszerzése) – Lőj le 5 kacstát (Yellow Billed Duck) Safari vadászaton anélkül, hogy mellélőnl

CALL OF DUTY 3

Minden szint és kép megnyitása:

A fejezetválasztó képernyőn tartasd lenyomva a backet, majd add be a D-pad Jobb, Jobb, Bal, Bal, majd X, X kombinációt, hogy megnyiss minden szintet és képet. Ez a kód csak addig tartja meg hatását, míg ki nem kapcsolod, vagy nem restartolod konzoldat.

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.

A War Hero (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd a végűs célt a War játékmodban egy rangos multiplayer meccsen belül

Allergic to Bullets (25 gamerscore pont megszerzése) – Kerüld el, hogy egy küldetésen belül 30-nál többször találjanak el

American Infantryman (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést amerikai katonaként

Assault Trooper (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy kizárólag assault rifle löfegyver használatával. Útás nem számít.

Basic Training (5 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az alptraininget # Saint Lo.5. elején

Battlefield Scavenger (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést kizárólag német löfegyverek használatával. Útás nem számít.

Big Air (25 gamerscore pont megszerzése) – Próbál meg minél nagyobb ugrani.

British Commando (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést a brit katonaként

Canadian Highlander (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést kanadai katonaként

Captain (40 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 2000 total pontot rangos meccsen multiplayeren belül

Close Quarter Combatant (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést lövés leadása nélkül

Kizárólag gránátok használata engedélyezett, de ültetni lehet.

Colonel (80 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy 20000 total pontot rangos multiplayer meccsen

Conservationist (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést kevesebb, mint 300 lötlény használatával

Doc (30 gamerscore pont megszerzése) – Kétsz életre legalább 10 társadat rangos multiplayeren belül, anélkül, hogy „teamkill” kapnál

General (120 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 40000 total pontot rangos multiplayer meccsen

Grizzled Veteran (150 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts # Single Player Campaign Veteran nehézségi szinten

Hot Potato (25 gamerscore pont megszerzése) – Kapj fel és dobj vissza 5 élesített gránátot

Lieutenant (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 200 total pontot rangos multiplayer meccsen

Major (60 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 8000 total pontot rangos multiplayer meccsen

Polish Tanker (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts két küldetést lengyel katonaként

Purple Heart (5 gamerscore pont megszerzése) – Halatmas sérülés ellenére okoz nagyobb pusztítást mielőtt meghalsz

Rifleman (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést kizárólag bolt action rifle használatával. Útás nem számít.

Still Ticking (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy küldetést holt vagy checkpoint használata nélkül

Supply Officer (15 gamerscore pont megszerzése) – Lásd el munióval legalább 20 társadat egyetlen rangos multiplayer meccsen belül

Victory Medal (30 gamerscore pont megszerzése) – Legyen az első a legmagasabb pontszámú, és legyél a nyertő csapattal egy multiplayer rangos meccsen

Won the War (80 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a single player Campaignt tetszőleges nehézségi szinten

CHEAT

Passwordok:

Add be az alábbi kódokat a cheat szekcióban.

CON3PT – Minden Art Concept megnyitása

WATCHIT – Minden film megnyitása

R4MONE – Minden Point munka megnyitása

IMSPED – Szuper gyors start

VROOOOM – Végtelen boost

YAYCAR5 – Minden kocsi megnyitása

MATTL66 – Minden verseny megnyitása

IF900HP – Minden létező opció megnyitlik a játékokban

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.

LA International Speedway (100 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az „LA International Speedway” versenyt és végezz az első helyen

Lizzies Postcard Hunt (100 gamescore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az össze létező postát a Postcard Huntban

Monster Truck Mayhem (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Monster Truck Mayhem” versenyt és végezz az első helyen

Motor Speedway of the South (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Motor Speedway of the South” versenyt és végezz az első helyen

Ornament Valley (75 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a szükséges tevékenységeket, hogy megnyisd az Ornament völgyet

Ornament Valley GP (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Ornament Valley GP” versenyt, és végezz az első helyen

Palm Mile Speedway (75 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Palm Mile Speedway” versenyt és végezz az első helyen

Radiator Springs GP (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Radiator Springs GP” versenyt, és végezz az első helyen

Rustbucket Race-O-Rama (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Rustbucket Race-O-Rama” versenyt és végezz az első helyen

Sheriffs Hot Pursuit (50 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a Sheriffs Hot Pursuit összes szintjét

Smasherville Motor Speedway (75 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Smasherville Motor Speedway” versenyt, és végezz az első helyen

Sun Valley International Raceway (75 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Sun Valley International Raceway” versenyt és végezz az első helyen

Tailfin Pass (75 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a szükséges tevékenységeket, hogy megnyisd a Tailfin szoroszt

Tailfin Pass GP (50 gamescore pont megszerzése) – Nyerd meg a „Tailfin Pass GP” versenyt és végezz az első helyen

Tractor Tipping (75 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a Tractor Tipping összes szintjét

CLONING CLYDE

„Achievementek” megnyitása: Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamescore pontokat.

Absurd Amphibian (10 gamescore pont megszerzése) – Változz át béká Clyde-á

Ancestral Antics (14 gamescore pont megszerzése) – Változz át majom Clyde-á

Battle Addict (12 gamescore pont megszerzése) – Játssz a versus módban

Becoming Baaaad (8 gamescore pont megszerzése) – Változz át birká Clyde-á

D.N.Ain't (16 gamescore pont megszerzése) – Változz át mutáns Clyde-á

Duplicate Dash (18 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd az 1 – 24 szinteket és 10-es Challenge szintet megadott időben

Faolish Freedom (20 gamescore pont megszerzése) – Juttass ki 75 klónt a ventilációs nyílásokon

Kenn Collection (15 gamescore pont megszerzése) – Gyűjts be 50 darabot a klónozott Killer Kenn akciófigurákból

Killer Kudos (25 gamescore pont megszerzése) – Gyűjts be 100 darabot a klónozott Killer Kenn akciófigurákból

King Clyde (20 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Super-Challenge szintet

Master of all Clyde-Dumb (30 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékokat

Poultry Party (12 gamescore pont megszerzése) – Változz át a csirke Clyde-á

Játékosképek:

Két játékoskép van a játékból, melyet megnyithatsz, miután teljesítetted különböző szinteket. Amint megnyitlak, a játékt felhívja rá a figyelmet.

Csirke játékoskép megnyitása – Teljesítsd a training szinteket

Clyde játékoskép megnyitása – Teljesítsd az összes szintet, beleértve a bónuszpályákat is

Mutáns Clyde megnyitása: Hogy megnyithasd a mutáns klónt, egyszerűen teljesítsd az összes szintet megadott időben.

GAUNTLET

„Achievementek” megnyitása: Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamescore pontokat.

Anti-Thief (10 gamescore pont megszerzése) – Győzz le egy tolvajt

Bling (15 gamescore pont megszerzése) – Találd 10 kincseldődet online alapbeállításnál

CO-OP (15 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a 10-es szintet online egy másik játékoskal, aki alapbeállításon van

CO-OP Master (40 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a 20-es szintet online egy másik játékoskal, aki alapbeállításon van

Elf Master (5 gamescore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt tündével

Game Master (60 gamescore pont megszerzése) – Teljesítsd a 100-as szintet alapbeállításon (kreditet használhatsz)

High Score (15 gamescore pont megszerzése) – Szeressz 100,000 Xbox Live CO-OP pontot alapbeállításon

Max CO-OP (10 gamescore pont megszerzése) – Kezdj el egy online Gauntlet játékot 3 másik játékoskal

Treasure (15 gamescore pont megszerzése) – A kincses szinten gyűjts össze egy kincset, majd lépj ki

Valkyrie Master (5 gamescore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt amazonnal

Warrior Master (5 gamescore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt harcosal

Wizard Master (5 gamescore pont megszerzése) – Érd el az első helyet ingame pontozásban az alapbeállításon használt varázslóval

Falak mint kijáratok: Bármelyik szinten is vagytok, ha minden játékoson 200 másodpercen, tehát szint 3 és fél percen át mozdulatlannak marad, akkor minden fal kijáratát válik az adott szinten. Ha valamelyik játékos szeretné, nyugodtan lövhet közben ellenfelekre, és meg is változtathatja a lövések irányát, ám anélkül tegye ezt, hogy elmozdulna a helyről. A trükk single és multiplayer módban egyaránt működik.

SAINTS ROW

Telefonszámok (Cheatek, verdők, segítségék és vicces üzenetek):

Válaszd a DIAL-t, majd add be az alábbi számok bármelyikét, és hívó a szótart.

Megjegyzés: A „1” és „2” szimbólumokat előre beüti neked a játék, neked csak a száma kell figyelned. Egyedül a következő karakterekre kell ügyelned: „#” vagy „*”, ha az szerepel a számban Figyelem: A „#” jelölésű kódok hatása alatt elvégzett küldetések nem kapnak achievementeket.

911 – Mentők (élelérési feltétele)

#42637867 – Specialis GameStop T-Shirt cheat (555) 018-0174 – Eagleline Yellow (taxi szervíz) megnyitása

555-455-8008 – TNA Taxi szervíz megnyitása

555-5966 – Szemet szemért Voodoo cheat

555-7296 – On the Fence (zalogház) megnyitása

555-3863 – Lik-a-Chick

555-6238 – Halott téhen

555-3493 – Abroncszózó meló

555-9467 – Legal Lee's

555-9473 – Válás alapjai

555-5926 – Rongyos ruházat

#AMMO – Végtelen lövedék

#10 – Isten ösvénye (véletlenül törött villámcsapások)

#66639 – Extra lövé

1-555-ITS-OVER – Öngyilkos hotline

555-2626 – Készletek

555-3765 – Barna kotrógépek

#SPRINT – Végtelen sprint

#Rocket – „RPG Launcher” fegyver megnyitása

#AS12Riot – „AS12 Riot” megnyitása

#12Gauge – „12 Gauge” fegyver megnyitása

#Tombstone – „Tombstone” fegyver megnyitása

#13KUrban – „13K Urban” fegyver megnyitása

#GDHC50 – „GDHC 50” fegyver megnyitása

#Shepherd – „44 Shepherd” fegyver megnyitása

#NR4 – „Give NR4” fegyver megnyitása

#Pipebomb – „Pipe Bomb” fegyver megnyitása

#Vice9 – „Give Vice 9” fegyver megnyitása

#Knife – Kés megnyitása

#Molotov – Molotov koktél megnyitása

#Grenade – Kézigránát megnyitása

#268 – Hangya megnyitása

#2855364 – Bulldog megnyitása

#732737 – Kaszálo megnyitása

#78682 – Kvóta megnyitása

#3378469 – Végzet megnyitása

#22766 – Bőrő megnyitása

#7288537 – Csörgőkigó megnyitása

5552445 – Chicken Ned megnyitása

#fullhealth – Teljes életérő

#sunny – Tiszta égbolt

#shagun – Sögun a garázsban

#66732374 – Nordberg a garázsodban

#262852623 – Menő a garázsodban

#746486 – Sögun a garázsodban

#5878423 – Justice a garázsodban

#867839 – Vortex a garázsodban

#936484 – Zenith a garázsodban

#882727 – Tusar a garázsodban

#267667 – Cosmos a garázsodban

#566636 – Komodo a garázsodban

#pimpcone – „Pimpcone” shotgun megnyitása

#nocaps – Nincsen rendőrteljesítmény

#nogangs – Nincsen bandavélemény

#Nightstick – „Nightstick” megnyitása

#936484 – „Zenith” megnyitása

#7288537 – „Rattler” megnyitása

#3373352623 – „Give Fer De Lance”, vagyis a játék legibb kocsijának megnyitása

#KEYSTONE – „Keystone” a garázsodban

#TAXI – Taxi a garázsodban

#BETSY – Betsi a garázsodban

#CAVALLARO – „Cavallaro” a garázsodban
 #TRAXXMASTER – „TraxxMaster” a garázsodban
 #HALBERD – „Halberd” a garázsodban
 #843562 – Melé
 #27409863 – „Ar-40 Xmd Rifle” légfegyver megnyitása
 #K6Krukav – „K6Krukav” légfegyver megnyitása
 (555) 455 8008 – TNA Taxi megnyitása
 (555) 819 8415 – Big Willy taxi megnyitása
 #FBI – FBI megnyitása
 #mag – „Mag” megnyitása a garázsban
 #Macmanus – „McManus Sniper Rifle” légfegyver megnyitása
 #hallywood – „Hollywood” megnyitása a garázsban
 555-2564 – Vékony jegen
 555-MART – Kényszerleszállás
 #BaseBall – Baseball útja megnyitása
 #Newman – „Newman” megnyitása a garázsban (postakocsi)
 #Macanus – „McManus sniper rifle” légfegyver megnyitása
 #Anchor – „Anchor” megnyitása a garázsban (újsgárgurgnak)
 #Quasar – Quasar megjelenése a garázsban
 #Hammerhead – „Hammerhead” megnyitása a garázsban
 #Compton – „Compton” megnyitása a garázsban
 #Baron – „Baron” megnyitása a garázsban
 #Gunslinger – „Gunslinger” megnyitása a garázsban
 555-3248 – Nyugy benyomást keltő ruhák
 #848116 – Tilan megnyitása
 #87935 – Voxel megnyitása
 #34836 – Five-O megnyitása
 #635766 – Nelson megnyitása
 #947266 – Zircon megnyitása
 #2668534437 – Boolegger megnyitása
 #94667 – Zimos megnyitása
 #2277429 – Capshaw megnyitása
 #742462438 – Richochet megnyitása
 #67468 – NRG V8 megnyitása
 #52383792 – La Fuerza megnyitása
 #66254642473 – Mockingbird megnyitása
 #5225722248 – Jackrabbit megnyitása
 #426644225 – Hannibal megnyitása
 #8277489 – Varsity megnyitása
 #84674643 – Thorogod megnyitása
 #money – 1000 dollár megnyitása
 555-6328 – Freckle csajának a telefonszáma
 #778 – Megjavitja a kocsit, amelyben ülsz
 #38452277 – A kocsik szándékosan mind meg akar-
 nak élni
 #SKRSPREE – SKR-7 Spree megnyitása
 #662677 – Rendőr tevékenység előlérse (egy időre)

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.
 Stilwater PD Award (10 gamerscore pont megszerzése) – Semmisíts meg 50 Stilwater rezidenciát kizárólag útteleléssel
 Bulletproof (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Turbulence Co-Op szintet a legmagasabb nehézségi szinten
 Vandal (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Mayhem lokációt és szintet
 Errand Boy (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Mob Rule Co-Op szintet a legmagasabb nehézségi szinten
 Canonized (10 gamerscore pont megszerzése) – Lép be a 3rd Street Saints-ekhez
 Reclamationist (10 gamerscore pont megszerzése) – Foglald vissza Saint's Rowt

Marathon Runner (10 gamerscore pont megszerzése) – Tegyél meg 26,2 mérföldet gyalogosan
 Chain Gang (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 500 láncfűrészes gyilkosságot a míg Ass Chains multiplayer módban rangos meccsen
 Addicted to this row (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz a Saints Row 20 órát
 Tuner (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes verseny lokációt és szintet
 Scavenger (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Chop Shop lokációt
 Pusher (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Drug Trafficking lokációt és szintet
 Pimp (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Snatch lokációt és szintet
 Fluffer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Escort lokációt és szintet
 Fast and Furious (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Hijacking lokációt és szintet
 Demo Demon (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Demolition Derby szintet
 Contract Killer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Hitman lokációt
 Racket Lord (160 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes tevékenységet Stilwaterben
 Grease Monkey (10 gamerscore pont megszerzése) – Birtoklaj 50 kocsit
 Getting Up (10 gamerscore pont megszerzése) – Fűjd be az összes lehetséges lokációt rejtve Stilwater utcáin
 Leader of the Pack (10 gamerscore pont megszerzése) – Szereld meg az összes teszt
 Coupon Clipper (10 gamerscore pont megszerzése) – Szereld meg 100 ruhát, és egyebcuccot a multiplayer átlátszó számlára
 Grifter (10 gamerscore pont megszerzése) – Szereld 200,000 dollárt az Insurance Fraudban
 Shopaholic (10 gamerscore pont megszerzése) – Szereld meg 100 ruhát, és egyebcuccot a single player átlátszó számlára
 Penny Pincher (10 gamerscore pont megszerzése) – Szereld 1,000,000 dollárt Stilwater utcáin
 Kingpin (80 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy kingpin TrueSkill rangot bármelyik Multiplayer módban belül
 Gangsta (40 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy gengszter TrueSkill rangot bármelyik Multiplayer módban belül
 Killa (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy Killa TrueSkill rangot bármelyik Multiplayer módban belül
 Thug (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy Thug TrueSkill rangot bármelyik Multiplayer módban belül
 Ruler of Stilwater (160 gamerscore pont megszerzése) – Segíts a 3rd Streets Saints-eknek átvenni Stilwater Road Warrior (40 gamerscore pont megszerzése) – Vedd át a nyugati Rollerz területet
 Colombian Made (40 gamerscore pont megszerzése) – Vedd át a Los Carnales területet
 Regicide (40 gamerscore pont megszerzése) – Vedd át a Vice Kings területet
 Professional Thief (10 gamerscore pont megszerzése) – Lopj el 30 dobost és szállítsd le sikeresen
 Negotiator (10 gamerscore pont megszerzése) – Szereld 50 túszt (nem egyszerre :)
 Jump the Shark (10 gamerscore pont megszerzése) – Vigyél vissza összesen 200,000 dollárt a kölcsönző iradába
 Dominator (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg zsinórban 10 rangos meccset
 Audiophile (10 gamerscore pont megszerzése) – Szedd össze mind a 60 rejtett CD-t
 Scourge of the Air (10 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 50 helikoptert

Clocktower Camper (20 gamerscore pont megszerzése) – Lőj fejbe összesen 100 ellenfelet sniperről roán g meccselen belül
 Pimps Down (20 gamerscore pont megszerzése) – Öld meg a Pimpet a Protect the Pimpben 50 alkalommal rangos meccsen belül
 Tourist (20 gamerscore pont megszerzése) – Utazz kocsival 500 mérföldet Stilwater utcáin
 Xzibitionist (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a team kocsival a 4-es szintet a Blinged Out Ride módban összesen 50 alkalommal rangos meccsen belül

UNO

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.
 Ace! (20 gamerscore pont megszerzése) – Menj ki úgy, hogy egyszer sem kellett húznod
 Bluff (10 gamerscore pont megszerzése) – Blöffölj egy „Wild Draw Fournál” kétszer ugyanabban a játékban
 Devotate (25 points gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg 40 UNO játszót
 High Noon (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki 40 „Draw Two” kártyát
 Multiplayer (10 points gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd egy 4-játékos játszót UNO-ban tetszőleges módban Xbox Live-on
 Quick Change Artist (15 points gamerscore pont megszerzése) – Változtass meg legalább 5 alkalommal a színt
 Skip to My Lou (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki legolább 40 „Skip” kártyát
 Twister (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki 40 „Reverse” kártyát
 UNO Shark (30 points gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg 10 darab 4-játékos játszót UNO-ban tetszőleges módban Xbox Live-on
 UNO! (10 points gamerscore pont megszerzése) – Sikeresen jöjjen össze az „UNO!” és nyerd meg a játszót
 Wild Abandon (20 points gamerscore pont megszerzése) – Menj ki egy „Wild” vagy „Wild Draw Four” kártyával
 Wild Thing (15 points gamerscore pont megszerzése) – Játssz ki 40 „Wild” vagy „Wild Draw Four” kártyát

VIVA PINATA

Kertnév jelszavak:

Add meg az alábbi neveket a kertednek, hogy megkapd a hozzárendelt bónuszt.
 chewnicorn – 5 extra kiegészítő megnyitása Pet shopban
 goobaa nlock – Új cuccok megnyitása Pinatádnak, amit hordhatnak
 Bullseye – Új cuccok megnyitása a Pinatádnak, amit hordhatnak
 Kittyfloss – YMCA Gear megnyitása

„Achievementek” megnyitása:

Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.
 Challenger (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd 5 Factory kért
 Chewnicon Healing (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyógyíts meg egy Pinatát Chewnicon gyógyító erejével

Cluckles Hatches Egg (20 gamerscore pont megszerzése) – Kálts ki egy tojást a Cluckle használatával
Cocacodile Bears (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a tojászt amiért megnőttek a növényeid a Cocacodile használatával
Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Legyen 5 állandó fajod
Crowla Delay (20 gamerscore pont megszerzése) – Úzz el sikeresen egy Dastardost a Crowla segítségével
Diggerling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmaz egy ástót
Evolver (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejldődjön ki két faj
Garden Value (20 gamerscore pont megszerzése) – A kert 25,000 csokiért ér
Garden Value Master (20 gamerscore pont megszerzése) – A kert 100,000 csokiért ér
Gathering (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmaz egy kertész
Generosity (20 gamerscore pont megszerzése) – Váltakozd a koldust kereskedővé
Green Fingers (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevelj fel 5 növényt
Harvester (20 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél át terméket Buzzlegumból, Moozipantól vagy Goobaból
Helper Name Caller (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevezd el egy segítő
Horticulturist (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a bónuszt 5 növény felnevelésért
Label Designer (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj egy szökös címkét
Land Owner (20 gamerscore pont megszerzése) – Növel a kerted méretét
Longevity (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz a játékkal 10 órát (valós időben)
Longevity Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz a játékkal 10 órát (valós időben)
Macaracoon Gift (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy romantát a Macaracoonnál
Mallowolf Howl (20 gamerscore pont megszerzése) – Használd a Mallowolft, hogy eljussz a Ruffianokat
Master Challenger (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 20 Factory kérelmet
Master Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Legyen 50 állandó fajod
Master Evolver (20 gamerscore pont megszerzése) – Fejldődjön ki 8 faj
Master Green Fingers (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevelj fel 25 növényt
Master Horticulturist (20 gamerscore pont megszerzése) – Bónuszt 25 növény növekedésért
Master Land Owner (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a kerted maximum méretét
Master Romancer (20 gamerscore pont megszerzése) – Váld 20 faj Master Romancere
Master Sour Tower (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Tower of Sourat 6-szor
Master Talent (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az 50-es szintet
Pixie Prize (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el egy Cross romanikát egy Swanana és egy Raspberry között
Piñata Name Caller (20 gamerscore pont megszerzése) – Nevezd el egy Pinátót
Piñata Value (20 gamerscore pont megszerzése) – Egy Pinátót érjen 5,000 csokiért
Piñata Value Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Egy Pinátót érjen 10,000 csokiért
Romancer (20 gamerscore pont megszerzése) – Váld 5 faj után Master Romancere
Sherbat Dance (20 gamerscore pont megszerzése) – Kergesd el Dastardost a Sherbatál

Shovel Strength (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes ásóber upgrade-et
Sour Tower (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a Tower of Sourt kétszer
Sprinkling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmaz egy Sprinklinget
Super Shovel (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes fokozott ásó upgrade-et
Taffly Fertilizer (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj trágyát Taffly-val
Talent (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a 10-es szintet
Variants (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj 5 különböző Pinátót
Variants Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj 20 különböző Pinátót
Watching (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmaz egy figyelt
Watering Can Do (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes öntöző kanna upgrade-et
Wealth Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd 100,000 csokiért
Wealthly (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd 25,000 csokiért
Weedling (20 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmaz egy gyomlót

WIK: THE FABLE OF SOULS

„Achievementek” megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy eléred az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.
Acrobatic Apprentice (15 gamerscore pont megszerzése) – „latch”, szívás, köpés és „latch” ebben a sorrendben
Acrobatic Master (15 gamerscore pont megszerzése) – „loop”, elenged, „loop”, elenged és „loop” így ebben a sorrendben
Challenge Apprentice (10 gamerscore pont megszerzése) – Fejezd be a 30%-át a Challenge módban (34% vagy 36% körül fog megnyitni)
Challenge Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Challenge módot
Ghost Master Hero (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Challenge Ghost időt
Liberator of Caged Souls (25 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az összes ékkövet a sztori-módban, és teljesítsd a játékat
Loop Master (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd 60 pontot a Loopnastics-on
Mouth Full of Bugs (15 gamerscore pont megszerzése) – Vegyél be összesen 500 bogarat (challenge és story mód egyaránt számít) – Wik szövegbe
Perfect Grub Hero (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes Grubot 10 Story szinten
Story Apprentice (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Story Prologue szinteket
Story Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Story módot
String Looper (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 3 Loopot Wikkal egyetlen lengéssel

Z-MIN: THE OFFICIAL GAME

„Achievementek” megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy eléred az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.
Champion Iceman (70 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Sentinel Techt mint Iceman

Champion Nightcrawler (70 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Sentinel Techt mint Nightcrawler
Champion Wolverine (110 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Sentinel Techt mint Farkas
Danger Room Iceman (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játék első felvonását
Danger Room Nightcrawler (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játék második felvonását
Danger Room Wolverine (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játék harmadik felvonását
Evolution Iceman (125 gamerscore pont megszerzése) – Iceman az összes létező upgrade-et elérte a mutációkkal
Evolution Nightcrawler (125 gamerscore pont megszerzése) – Nightcrawler az összes létező upgrade-et elérte a mutációkkal
Evolution Wolverine (120 gamerscore pont megszerzése) – Farkas az összes létező upgrade-et elérte a mutációkkal
Secret Identity Iceman (70 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Weapon X fajtát mint Iceman
Secret Identity Nightcrawler (80 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Weapon X fajtát mint Nightcrawler
Secret Identity Wolverine (110 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd be az összes Weapon X fajtát mint Farkas
X-Men (50 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze 950 achievement pontot (nem volt más ötletük?)
Xavier Institute Iceman (0 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a training küldetést, mint Iceman
Xavier Institute Nightcrawler (0 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a training küldetést, mint Nightcrawler
Xavier Institute Wolverine (0 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a training küldetést, mint Farkas

ZUMA DELUXE

„Achievementek” megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy eléred az alábbi Achievementeket, és az érték járó gamerscore pontokat.
24h (10 gamerscore pont megszerzése) – Játssz 24 órát a játékkal
Adventurer (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Adventure módot
Chain 16 (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el 16 láncot zsinórban bármilyen szinten
Coin Collector (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze 100 érmét a teljes játék során
Gop Finder (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd 100 gopet az egész játék során
Popo Poyelli (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Popo Poyelli templomot
Quetzal Quail (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Quetzal Quail templomot
Score Champion (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd 2,000,000 pontot Adventure módban
Secret shrine of Zuma (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Secret shrine of Zum templomot
Sharp Shooter (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd bármelyik szintet 5 vagy annál is kevesebb másodperc alatt
Son of Sun (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a Son of Sun rangot Gauntlet módban
Temple of Zukulkan (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Temple of Zukulkant

Krisz
rjkrisz@freemail.hu



METAL GEAR SOLID®

P O R T A B L E O P S



PLAYSTATION 3

576 KONZOL

ELŐFIZETÉS

20%-os előfizetői kedvezmény!

1 évre **6.999.-**

12 évre **3.799.-**

Előfizetni lehet!

- személyesen: Comgame 576 Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. (hétfő-péntek: 9.00 - 16.00)
- postán befizetve: belföldi postautalványon (rózsaszín csekk)
a Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24. címre
(Kérlek nevedet/címedet pontosan és olvashatóan add meg, csak így tudjuk teljesíteni megrendelésedet!)

ajándék

Előfizetők vehetnek részt a 2001/2002/2003 teljes évkönyv kiadásán!
(Ajándék a kiadásra a szerző)

További információkért írd a 06 70 700 1399 telefonszámot (hétfő-péntek: 9.00 - 16.00).



Jópota ez a Tokobot dolog. Már találkozhattunk vele PSP-n is, ám most nagypépen is lehetőségünk van manipulálni a kis jószágokat.

Az alapötletet szerint a Moritari nevű világban egy ősi civilizáció igen aktívan használt mindenféle automata szerkezeteket, és erőtük, valamint a harmonizált természetet egy Őrközlő gépezet szolgáltatta. Ám ahogy az már lenni szokott, a dolgok rosszra fordultak, és nem nép gyorsan a feledés homályába vészett. Sok-sok évvel később egy új korszak virradt, ami egy új civilizációt termelt ki magából, akik viszont szívesen kultáltak és hasznosítottak az ősök gépeit, technológiáit. Kutatóközpontokat hoztak létre, amik feladta kifejezetten eme dolgok utáni vágyaként volt, és egy ilyenbe tartozik hősünk, Bolt is. Ő találta meg a Tokobotokat, és neki engedelmessékednek. Szám szerint hatan vannak, ám mint tudjuk, a teljes létszám nyolc, de a többi legyen is jótélessé feladot...

(Érdekes, hogy a Karakuri robotokként is ismert szerkezetek valós alapokra épülnek. A karakuri ringyók ugyanis japánban elterjedt automata szerkezetek voltak a 18. és 19. század között, amik játékok, színházokhoz, vagy teaszervizokhoz alkalmassak.)
Eme jóték viszont arra alkalmas, hogy a mechanikus barátaink különféle helyszínekben átvérekedve magukat minék legyen a dicsőség és a Treasure Master cím. Beállítani valónk nem sok akad, csak 60Hz-re (és ezzel gyorsabban, teljes képernyőre) kapcsolhatjuk a megjelenítést. A bevezető és a további áttekintések is illőképre épülnek, amik vagy beszélnek hozzánk, vagy csak kiáltgatnak az aktuális mondanivalójukról. Bizúknk Concord lovagja, ahova a küldetés végén visszatérünk, de bármilyen save pontnál is lehetőség van ide visszatérni. Itt többféle dolgot tehetünk. A *Headquarters*-nél dumálhatunk a többiekkel, bár ne várjuk el hosszú dialógusokat tőlük. A *Sources* az összegyűjtögetett kincsekről és az eddig megismert ellenségekről tárol információkat. Használható támadási formuláinkról, overdrive módokról ad felvilágosítást a *Storage House*. Egy kis botat működhet Dr. Volo az *Analysis Room*-ban, aki a begyűjtött kincseinkkel segít, amikért pénzt kapunk, és le is vásárolhatjuk ugyanitt például *Time Attack* módot, életterics többé cuccra, és egyszer használható feladomást italtól. Időnk nagy részét azonban a trükkös továbbiak helyekkel és ellenséges automatákkal rendelkező romok között fogjuk töltetni.

Tokobotunk harci képességeit szerencsére könnyű vezérelni, mivel háromfajta jelöl a formációkat, amik R1-el aktiválhatók. Alapvetően három ilyen van, az egy vonalba, mögöttük felkerekedő (Nagyter), az ugyancsak egy vonalba, de kétoldalt mellükkel levő (Háromszög) és a kör alakú felállítás, ahol a botok körbeveszik Bóltot (Kör). Az elsővel ostromos-szerű támadást eszközölhetünk, a másodikkal párgyunk, mint a propeller, és harmadik pedig rugróra-

sas metódust alkalmaz, ha gyors közben nyarunk meg a Kör garbot. Alakozhat benyomva tartott R1 szűkösállattal, és a csapat ekkor oldalra kezdődik, ami fontos, mivel sok esetben kerülgetni kell a támadásokat, például a 18. és 19. fejelet szűkösállattal vagy a madaraknál, amik csőrében ágyúcső lopul, amit használnak is. Az R2-vel majd az Overdrive átalakulást indíthatjuk el, ám ebből kevés van, és kezdetben nem is rendelkeznek a gépek ilyen képességgel, mivel a boszok kisindítósa után kapunk ilyeneket. A különböző támadási formák főleg a különféle ellenségekhez kellene. Van sima tájós alakó robot, amit csak egyszer kell megcsapni, és még nem gond, de később már figyelni kell a szerkezetek gyenge pontjaira! Az alsó trükkös robotot a fejére ugorva kell elintézni, a pontokrajzot pedig oldalról, párgás atackkal. De lesznek olyanok is, akik leversék után átalakulnak, mint az oszlopfő, oldalról ágyúzó, majd lepergetős, kezelt propellerként használó, lerohanós konfiguráció.

De a védelmi egységek mellett elég időt fogunk a továbbiakkal is tölteni. Főleg a titkos helyek felkutatásával, amik ráadásul tele vannak mindenféle csapdákkal, hogy ne legyen könnyű dolgunk. Általában utunkat robotaink mágnesesérzékenység alapján állítják segítik. Vannak ugyanis ilyen kocka alakzatokból álló mágneses kő, amik ha eltalálunk, akkor a Tokobotok egymáshoz ragadnak, látható vagy átjárót képeznek nekünk. Kapcsolókat is működhetünk, amikre rugóval vagy ostromosállal megütné kapcsolatunk be áramforrással, lítet, vagy párgásunkkal fogaskereket for-



gathatunk el. Ez is nehezedik persze majd, mert már a második romból van olyan, hogy egy kapcsolóval féljón egy padlóra, de csak bizonyos ideig marad ott, ami alatt két további, majd még újabb kapcsolókat kell bekapszunk, közben figyelve a időre és az ágyúcsőről madarakra. Sőt, mozgathatunk is objektumokat az L1-el, ami univerzális action gombunk, és a használatát általában kiírja a jóték.

Nekem tetszett ez a robotos, aranyos meg minden, főleg a fiatalabb korosztálynak való grafikai elemekkel. Könnyű vele játszani is, ám tipikus japán tervezés, így aki nem kedveli a mangavilág ábrázolmódjait, az inkább keressen más.

Dzsonabot

TOKOBOT PLUS: MYSTERIES OF THE KARAKURI

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavazás:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

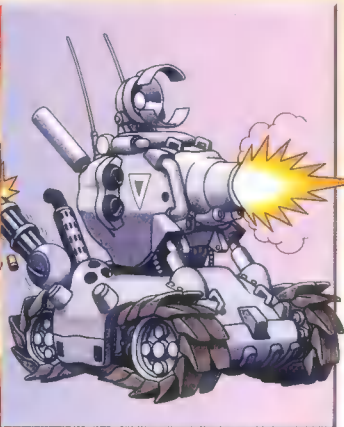
1 játékos
memóriakártya B mb (1 10 kb)

✓ jó kezelhető, fiataloknak való,
végre nem csak harcolni kell
X nem túl mély történet

6.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

megnyitja kedves szerkesztőnk újrateljesítést, a fejlesztésnek sokat segít, így érdekeltek, hogy észre vegyem a hibákat. Ez a legutolsó hozzászólás.



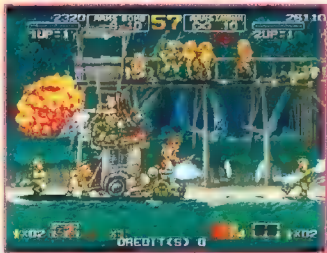
576 KONZOL



A tavalyi füzveszennélidőztűnneplő Metal Slug sorozatról (1996-ban jött ki a első játékosai) alettelőn csak a legvokultabb rajongók tudják, hogy a legelő, a klasszikus, a franchise-t teremtő Metal Slug még nem az SNK bioszkönyvnyájában látta meg a napvilágot, hanem Nazca szíszelőn bűt elő a szőttől, majd csak valamivel később az SNK NeoGeo árkdrendszerőre átportolt Metal Slug után kebelezték be az SNK a Nazca csapatát. Az SNK-nál az első játékok további három epizódot (és két handheld port – Pocket Colorra, ha jól emlékszem) követte, majd a cég gyorsan csődbe is ment, így az öböl epizódot már egy Koreai cég, a Mega Enterprises jelentette meg, hogy aztán hosszas huzavona után a MS joggal végül megicskák visszavandoroljanak az időkazán útjélektől és ökeresztést SNK Playmore főkapája – ergo a hatodik részt ismetelték csak az SNK kutyadióából dugta ki az orrát a napfényre. Nem tartozik szorosan a tárgyhoz, de azért a teljesség igénye nélkül emlékeztünk meg arról, hogy a rengeleg árkdó átiraton kívül játszhattunk már Metal Slug játékok Gameboy Advance-on, PlayStation-on, Saturnon, Xbox-on, és PlayStation 2-n is (nem is egy alkalommal), és hogy hamarosan érkezik majd PSP-re és Nintendo Wii-re is egyegy nagyobbacska változat az elmúlt évek terméséből.

A Metal Slug 6 egyelőre még csak japáni verzóban létezik, de mivel számtalan különféle lehetőség van a NTSC import játékok beszerzésére, így gondolom senkinek sem akadály, hogy rátaláljon a máhó kis mancsocskáit egy példányra, már amennyiben érdekli a produktum. Egyébként a game jóváértés angolul kommunikál, így ez lehet további visszatérő érő, irány lehet valamelyik netről!úh! Mivel a Metal Slug 5-ös (mint ahogy azt már említettük is) egy egészen új fejlesztőgárda követte elő, eszükölőnek néhány előző komoly útját is a programban, ami annyira nem jött be a játékosokhoz, ezért aztán a SNK a hatodik részben ismeteltén visszatért a jó öreg Marden Generális vezette „náci” hardokhoz. Hogy azért annyira nem legyen egyszerű az életünk, csavartak egy kicsit a szőrin a fiók, és ezért majd a gonosz földlakóikkal (nem is egy fajjal) is meggyűlő majd a bajunk. Egyébként csak érdekeskedésnek említem meg, hogy a szűf egyesek lövőis a harmadik résznek (néhány héttel utána jötték), hiszen aki onna végigjárt az hardmodik részt is, és legyőzte a final boss-t, láthatta milyen viszony is fűzi Marden Generális és kincsi csapatát a földlakóikkal... Árkád játékok, helyszínváltoztatás csak a későbbiekben átváltoztok, galéria, és egy beáratós „jókla réz” fogad minket – meüben, ez utóbbit teljesen egyből nem kőrhányim, lévén hogy a játék ezen része teljesen áptakul kommunikál, és majd az istennek sem fogsz tudni kivekedni belőle, azt garantálom.

A hat változatból szereplő küti: Nguyen (Marco Rasi, Fio Gerri, Eri Kasamoto, Torma Roving) még a Metal Slug 2-ből lehet is:



MARTIN BELESZÓL!

Végül, valójában visszatér a gyökereikhez! Itthonról is lehet játszani, még nézni is egy külön műsorban. Ja, és borzongni kezdtem az ilyen információkért, mesélő kezdek is, megjelölök egy csomó okosdópot lehet tanulni.



merős, de van két új, most debütáló figuránk is (Clark Steel, Ralph Jones), akik nem csak a King of Fighters sorozat szőzöcskéi tagjai, de szerintem kevesen tudják csak, hogy onna a klasszikus (és is-tencsászár) Ikari Warriors-ban is szerepeltek már. A figurákról annyit kell tudni, hogy mint mindig most is nagyon ellőre tulajdonságokkal és speciális képességekkel rendelkeznek – egyébként nem-ileg fegyveroroszónk is láthatón különbözök (különösen a ké-zelgyerekekre gondolok itt), ezért aztán egyeseken kötelező min-den változható karakterrel végigjátolni a gémet. Mindenki rendel-kezik speciális támadással is (fel+ R2), és néminemű a játékok mel-lől átlőltől idő után jól észrevehetőn ki lehet szűrni a szőpönyitk közti különbségeket (ki melyik fegyverrel bánt jól, ki jeleskedik a jörművezetésben – ki mekkora sebészire képes a különféle felsze-dett extrákval stb.)

A játékban összesen öt rövidbő pályát találhatók (az ötödik csak hard fokozaton válik elérhetővé) és a szokásos dzsungles okoságon kívül hamar egy lerombolt japáni nagyvárosba találjuk magunkat, de megfordulunk majd a San Francisco-i Golden Gate hid maradványain és egy csatornarendszerben is. Természe-ten nem maradhatnak el a szokásos rabzsablatosítási akciók sem, és a játékok hemzseg a mini és pályá végü boss ellenlélektől is. Ez utóbbitól közül akad majd jó néhány brutálisan ötletes figura. Aprópó, ha még mondanám volna a hagyományos pályákon túl lesz majd egy rész, ahol egy vadászgép pilótáitukéba pottu-nunk, és idővel jé-pöckezni is fogunk, és hogy minden pónt lejé-jek, az egyik pályán egy lézergyávul felszerelt szőm nyerve-ből a fellapozkodhatunk.



Az MS6 egyébként marad a jó öreg kétdős megjelenítésnél, a sprite alapú rajzolt háttér grafikánál, ami hozzá a szokásos filin-ge, bár azért HDTV-n már egy kicsit (nagyon) csúnyácskának tűnt, de ettől függetlenül hangulatos darab, mindenkinél ajánlom példóul figyelembe az SNK által kitöltő idegen fajokat... A pályákak síncs túl nagy gondom (Ittán csak hogy kevés van belőlük), nincsenek telepókva mindenféle szőim-sz@rrommal, épp annyira teretpályá van a helyszíneken, ami még nem megy a tömegjeleket kiválóan közösen való átvégződés rovására.

Az irányítás nagyon korrekt, bár nehéz fokozaton hamar agy+szk kap az ember a mindenhonnan záporozó lövedékektől és a soha el nem fogyni akaró ellenfelek garomadától, de hát a Metal Slug sorozat sosem a könnyed egyszerű családias barátós játékmennetivel állódhatta meg a játékosokat, ide bizony ügye-ség kell, meg reflexek.

Összességében tehát elégedettek lehetünk a Metal Slug 6-tal, az SNK egésze által visszatöltött a sorozat a klasszikus Metal Slug vi-gyábo, és a már jól megszokott játékindszerbe, hozzá a szoká-s (poénos) hangulattal, a kihívást és a látványvilágot, amit el-vőrnk tőle – rajongók ne habozzanak, szerezék be!

Csipi M. Lee
cspimlee@citromail.hu

METAL SLUG 6

SNK PLAYSTATION 2
MÁS VERZIÓZ: JAPANESE NINTENDO

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szépségtelenség:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 játékos
memóriakártya B mb

✓ rétgátétek
X novidek

7 pont

K. SZABÓ

1908. június 30-án hatalmas, több mint tízfél millió tonna TNT felrobbanásával egyenértékű erejű robbanás rázta meg a szibériai Tunguska folyó völgyét. Az explózió hatására a fák több ezer négyzetkilométernyi területen, koncentrikus körök formájában kidőltek; az általa kellett lökeshullám pedig kétszer megkerülte a Földet. 1926. augusztusában, egy a Volga folyóból ékeztet szennyvezés következtében a Medisa, azaz az Aszti-tenger teljes vízi élővilága elpusztult, majd nem sokkal ezt követően több orosz lakos is életét veszítette. Az ukránai Sztepahtopol Egyetem kutatói a megengedett radon-hatóerék észszerűsített mutatóit ki a tengervízben. 1938. júniusában a német szövetségi hírszerzés több tucat elhagyott szellemvárost talált a Belorusz határ közelében. A házak ajtójai és ablakai be voltak deszkázva, homlokzatukat folklorikus ornamentumok jelek borították. Mivel fizikai erőszak nyomra nem volt kinyomatható, így biológiai, vagy kémiai fegyver használatának a gyanúja merült fel. Ugyanezen évben 198 ember fogyott halálra az addigi leghidegebb svéd télén. 1942. februárjában lett legvédelmi megfigyelők számos furcsa, vakító fénnel ragyogó repülő tárgyról számoltak be. 1949. szeptemberében habzó szög, ré-

mült gimnazisták, és egyéb, nagy testű emlősök csordái voltak látak keresztül az ukránai Harkovon, több sebesült és halálos áldozatot is követve.

Az idegenek jelenlétére figyelmeztető jeleket nem vettük észre, így a Kelet-Ázsiából kiinduló futótűzként terjedő, elsőböréjű ártalmadást követően nem sokkal Európa is behódolt a Chimera fajtának. 1950 februárjában az emberiség elbukott.

Sajnos mind Ázsia, mind Európa, s velük együtt az egész világ káoszba esett, és megállt az invázió. Ötvennyira, hogy a kora híradások még egy egészen új, orosz biológiai fegyver bevetését feltételezték. Már túl késő volt, mikor nyilvánvalóvá vált, hogy a Nagyhatalom háborús készülődésének voltak szemtanúi, hanem egy számunkra eddig még ismeretlen, földön kívüli származással bíró idegen erő igráta le a Föld lakosságát, s építette ki szemvillanásnyi idő alatt egymással összefüggő hálózatait kapcsoló bázisait. Mint az később napvilágot látott, a nem véletlenül Chimera, azaz Kémiahatár névre keresztelt faj a szaporodási jellemzők az volt, hogy az állományt egy vírussal megfertőzték, majd az ezáltal énkéntlen állapotba sodort orgánikus szervezeteiket saját keltető, legyenezett konverziós központjaikba szállították. Az ezekben a központokban a megfelelő körülmények között tárolt testek a rovarvilághoz ismert metamorfózishoz kísértetlen hasonlító folyamat mentek keresztül, majd az atakulások végűs fázisában öröki gépezetek keltek ki, s formáltak őket hibrid Chimera harcosokká. Az idegenek ellen vívott elkeseredett, szelmalomharconként kő küzdelemben milliók vesztették életüket. Az ázsiai és európai városok és falvak keltőinek evolúciósát követően világszerte, egységes ellenállók alakult ki, a történelem során talán először, melyet természetesen az Amerikai Egyesült Államok is támogatott, így került a fagyos, s immár vöröszáttá Albi-onba az Egyesült Államok hadseregének egy ifjú reményese, Nathan Hale, hogy Amerikai Függetlenségi Háborúban nagy hímre szent felt névkonához hasonlóan, de töle eltérően magányos hősként álljon ki a szabadság eszményének védelmére érdekében. A bukást ugyanis felismerték kell, hogy kövesse... Igazán szerencsésnek érzem magam, hogy már a Playstation 3 hivatalos európai megjelenését megelőzően a kezim közbe vehettem a **Insomniac** nyilatkozatát, jelen cikkem tárgyát, a **Resistance: Fall of Man**, egy rövid, de annál kiadósabb tesztelés erejéig. A rendelkezésemre álló száz egy hetes időintervallum persze bősegesen elegendőnek bizonyult a játék normál nehézségi szinten történő végigjátszására, hiszen mint a first person shooterek legtöbbje, így ez is alternatív második világháborús érában játszódó program, melynek megátnak tíz órái jelenléte méltán megfogható hosszúságú fixa játékidő. A játék amerikai fejlesztő egyháza a **Spyro the Dragon** és a **Ratchet** Clank franchise-okat jegyzi; első munkájuk pedig a **Disruptor** névre keresztelt FPS volt, még valomikor 1996-ban, Playstation platformon. Nem ismeretlenek hát a szórakozó a fiúk, mond-



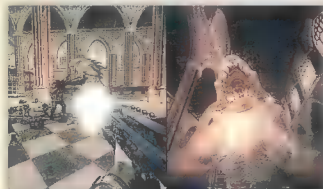
hatsz. A már az előzetes screenshots alapján is étvágygerjesztő, amerikai és japán baltok polcain már tavaly novemberben megtalálható **Fall of Man** a napokban végre Európában is elérhetővé válik, a Sony új, mint az később látni fogjuk elégé bíka hardverének megjelenésével hozzávetőlegesen egyidejűleg.

TARTALOM/MIÉRT A FORMÁ

Ami 100%-os igaz igaz, mert mint azt előre sejtteni lehetett a Resistance nem csak, hogy tartalmas, de kulakait tekintve molettelt pazar is egyben, mindenki legnagyobb melegegdettségére. Amint az az eddig említettekből remélem már számotokra is kiderült, hogy egy a játékmenet tekintetében szimpla - de ami a lényeg, hogy - belső nézetű lövöldözés játékról beszélünk. Három fő játékmód között az egyjátékos kompány volt az egyedüli, amelybe a tesztelésre költségekkel speciális hardver-környezet nyújtotta lehetőségekből adódóan betekintést nyertem, ugyanis a Playstait: **Network**hoz sajnos nem tudtam hozzáférni. A lezúrt topozat-latok alapján az a kép alakult ki bennem a játékról, hogy nem más ez, mint egy tartalmas, és változatos, más hasonló stílusú játékok legjobb pillanatait egymaga tartalmazó, a kiváló prezentációnak köszönhetően ideális nyitómű. Más kérdés persze az, hogy egy játékmenetbeli ütköztetés híján levő, sőt bizonyos elemek tekintetében plágiumgyanús programról garantálhatja-e valami a többzárni végigjátszást, tehát a keltsen hosszú szórakozáspól Ugy hiszem, hogy igen, és pedig a játék komor, mindazonáltal megvaló rago-dó hangulata, amely jelen esetben esszenciája is egyáltal.



RESISTANCE FALL OF MAN



A kezelés rövid betanulási ideje, és a nehézségi szint fokozatos, a játék elejétől a végéig tartó egyenletes, ma egyidejűleg tömör ellenességek számának, és a mesterséges intelligencia változásában testet ölt emelkedése példaként. A rendelkezésre álló létszám, gránátok és elsősegély csomagok adagolása is jól elhaladt, mert bár nem állnak korláton számban rendelkezésre, de spóráló sem feltétlenül kell velük. A közel harcolni fő helyszín egyes pályaszakaszait gondosan kiválasztott, a létező dramaturgiája szempontjából is jelentős helyeken található ellenőrző pontok változóját az egymástól. A Fall of Man egyik legnagyobb hibáját viszont pont ebben, az ügyesség koncepcióból táplálkozó, de rendkívül szétparazott, és – elsősorban – térben ide-oda ugráló történetvezetésében látom. Milliónyi rövid, a játék motorjával készített háromdimenziós, illetve állóképű sorozatból összedolgozott ábrák keresztlátó, narrátor által kerül bemutatásra a keretrendszer, rendre meg-megvárva a játékmenet folyamatoságát. A kizárólag offline módban elérhető, két játékos kooperatív játék-mód mellett a játékosai rendszer is megér egy misét, hiszen mindkettő a játék szíveskedésének a határátjárja talja ki, jelentős mértékben. A kooperatív játékmenet nagyságának a mibenlétéhez nem hiszem, hogy különösebb magyarázatot kellene főzöm, aki játszott már barátival, vagy dímárával közösen, egymást segítve, fedezve first person shooter, az tudja, hogy miről beszélek. Akik meg nem, az most kipróbálhatja, hisz számos készlet a R.F.O.M. jutalmazási szisztémájának alapvetően két részből tevődik össze. A menet közben – nem kötelező jelleggel – végrehajtandó, változatos feladatok teljesítéséért járó ügyesség pontok fejében galériák, míg kézbőlzi végigjátszásért cserébe új, (valóban) meg-
lepetés fegyverek járnak.

Amit a program multijáról tudni lehet, s amit Wilson és Martin is bátran megerősíthet, hogy a pályaméret-, és a játékosszám-korlátozás elkerülése, valamint a folyamatos, szaggatás nélküli, desync mentes játékmenet biztosítása érdekében bár 30 képkocka / másodperc megjelenítési sebességre korlátozott játékmennet új, a már a nevével is tekintélyt parancsoló PlayStation Networkhoz méltó online élményt garantál, valamennyi játékos számára. Játékosszám-korlátozás? No és mennyi az az annyi, tehetitek fel a kérdést, tesszem hozzá: joggal! 40 (!!!), azaz negyven gamer egyszerre, egy időben! No, a már azt mondom, hogy igen! Bár Martinhoz hasonlóan a csak a kizárólag online módusokkal bíró programokban magam a hiszek, de azt még nekünk ket-
tőnknek is be kell látnunk, hogy a Fall of Man multi része legalább olyan izgalmas, mint a szinglér.
Az online mód főbb ismérvei mindezekben fejt ki a alábbiak. Négy különböző, könnyen, de minden részletben finomhangolható „unranked” játékmódot rejt a program, melyben a klasszikus Deathmatch mellett a Meltown, az ennek a kiterjesztéseként számot tartott, az ellenség bázisainak a megsemmisítésére épülő No-de, valamint a Breach kapott helyet. Ez utóbbiban az ellenség bázis feletti irányítás átvétele a cél. A kezdők kedvéért instansz indítás is rendelkezésre áll. A „ranked”, azaz vére menő meccsek kevésbé finomhangoltak, de csak a játékosok esélyegyenlőségének helyettesítője, tehát fair játékmennel kialakította érdekében. Az ezekben a csatákban szerzett, halva fókuszba sorolt rang a kizárólatól egészen a főkápracsígnak terjedhet. Az online csaták érdekessége egyébiránt, hogy az emberi mellett a Chimera faj is játszható bennük. A kisebb nővé, így nehezebb célpontot jelentő, hosszabb ideig sprintelni, valamint leguggolni is képes, ra-

daral felszerelt emberek, és a nagyobb testű, így könnyebb célpontként is értelmezhető, de a „Düh” módnak köszönhetően a falakon ideiglenesen átlátó, s gyorsabban futó Chimera-szörnyzetű léte egymás kiegyenlített tulajdonságokkal bíró ellenfelei.

A Hybridok, és az Advanced Hybridok, azaz az emberekből, a más orgánikus szervezetekből átalakított, emberi formájú, de négykezű, torz Chimera harcosok azok, amelyekkel a legtöbbet lehet találkozni a játék folyamán. Bőrük visszataszító, hamuszürke színnel csak kihangsúlyozza a hátukra erősített hűtőgépből ki-szűrődő, sárgás fénny. A Leaper podok az Altérben látóhatárhoz hasonló, teljeskörűen idegen lények. Közülük éne tömegesen fo-ladnak ki, ekkor csak úgy áramlanak belőlük a rákászú, gyor-mozgó, rákászú Chimera-k, s Leaperok. A Menialok legin-kább zombikra hasonlítanak, lassan, de csoportosan mozgó, agyat-lan szörnyek, melyek azonban a közelharban jeleskednek: agyat-lan ellenességre, s azok testéből hatalmas csatákat harapnak ki. A Howlerok gőryedő, kutyaszerű, rendkívül gyors helyváltoz-tatásra képes, brutális sebességgel bíró lények, óriások nagy ívben ellenfelei. A Titanok a fejükön és a hátukon sebeshatás (HA-IO...), óriási dímánszerű teremtmények, moncsaikban hatalmas gránátokkal. Megsemmisítésként nem csak lövedéves, de módell-ent veszélyes detonációval párosul. A játékból található legna-gyobb méretű ellenségek közé tartozó, pákszerű Widowmaker-or-gánus robbanó golyókat hány ellenfeleire, melyek extrém erősségű sebességgel bírnak. Az Angel nevezetű lények a Chimera faj telepatikus vezetői közé tartoznak. Ritkán lehet velük találko-z-



ni, akkor is csak átvetett animációkban. A *Slipskull* affaj függőleges és vízszintes felületeken egyaránt otthonosan, és – ami a legfontosabb – gyorsan mozog, emellett ráadásul egészen jó célzóval is. A *Roller* és a *Leaper* nevezetű, leginkább valamiféle tengeri rokkra hajozó kreatúrák jellemzően ártási csapatokban támadnak, míg az élti zsoldos, a nagy tüzeiről legyereket előnyben részesítő *Hardfang* inkább magányos vadászknak minősül. A *Grey Jack* nevezetű szörnyűléttel való első találkozás meghatározó lesz, én mondom: ezeknek a nyúlánk torzjói, magas lenyelvek a látványo még a legvetültebb idegen vadászokban is félelmet kelt. Az emberek konverziós központokba való szállítására hivatott *Carrier*ekkel csak a játék legutolsó pályáján kell majd felvenni a harcot, de higgyletek el az is bőven elég lesz... Csapóikkal akár súlyos tárgyakat is el tudnak dobni. A teljesítés követését megnehezíti még a virágzó *Crawler*, valamint a bebábozódott, konverzióra kész, bebábozódott emberi test, a *Cocoon*, bár az *Angryd*-hoz hasonlóan velük is csak érintélegen kell majd találkozni.

Meglepően sok fegyver került felsorakoztatásra a játékban, még úgy is, hogy közel fél lúcas harci eszköz az extra tartalom részét képi. Mind az ember által készített, mind az idegen lények fegyverei másodlagos tűzélesi funkcióval is bírnak, így terjeszve is azok felhasználási módját. Az *MSA2 Karabély* ötven lövedék befoglalására képes tárolni, s a minden helyzetben jól használható, 40mm-es gránátvetőjével hamar az egyik kedvencemmé válik. A közelharci ideális *Rassmore 236 Hargt Shotgun* a kutyaszor, gényvidi *Howler*ek ellen nyújt biztos védelmet, kiként a speciális, dupla tűzéssel. Az *L23 Foreye* egy távozás puská, amely hatalmas lövedékgömbök köszöntében a kiterjedt terepszakaszok előre való meghátrálásának biztos, a speciális (dolgosító) célzás-köszöntében pedig kényelmesen, és könnyen használható

eszköz. Az *XR-005 Hailstorm* egy szónikus mini gépfejgyver, amelynek elképesztő tűzerjét automatikus célpont-kereső teljesíti ki. Az *XR-003 Sapper* nevű olnavetítő állal kibocsátott organikus lövedékeket a másodlagos tűzéles gombbal lehet robbantásra bírni. Az *L209 Lock* rakétavető érdekessége, hogy a lövedékének a pályája menet közben is módosítható. Második végigjártásánál követően gök elérhető az *L11-2 Dragon* lángszóró.

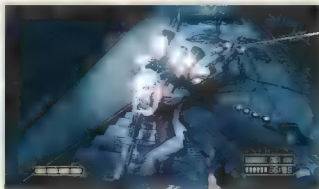
Az idegenek fegyverei a következők. A *Bullseye* a *Chimera* standard géppuskája, speciális célpont-kieljáró funkcióval. Tüzerejében erősebb bátyja a nagyobb energiacellák különására képes *Bullseye Mark II*. Az *MSA2* mellett másik nagy kedvencem a *falakon, tárgyakon áthatoló lövedékek kibocsátására képes Auger*, melynek másodlagos funkciója nem más, mint energiapajzsa, azaz fedezék létrehozása. A *Reaper* az egyetlen pisztoly a játékban, több irányban lehet vele tüzezni egyidejűleg, így kis testű, vagy gyorsan mozgó ellenfelek likvidálására kiválóan alkalmas – másodszori végigjártás alkalmával. Az *Arc Charger* és a *Splitter* maradt még hátra, mint említésre váró idegen fegyverek, de ők maradjanak csak felfedezésre váró meglepetések, annál is inkább, hiszen ezek is csak a második végigjártás során érhetőek el. Az említett orszárl részét képi még a négyféle gránát: a normál *Frag*, a magából tűzket kilövellő *Flamehog*, a gyűlékony, cseppfolyós anyagot tartalmazó *Air-fuel*, valamint az energiahullámmal külső *Boo-lash*. S ha még ez sem lenne elég, megannyi helyen be lehet szállni idegen gépjárművekhez, bunkerekbe, no meg jarművekbe.

Felállítás mennyiségű helikopterrel, űrhajóval, lépegővel és egyéb járművel lehet találkozni a játék folyamán, ezek egy része használható is. A 80mm-es lövedékek, valamint 20mm-es gépágyúval felszerelt *M-12 Sobortoff* egy amerikai fejlesztésű, könnyű páncélozott, így relatíve könnyen sebezhető tankjait, amelyet már

közvetlenül a játék elején használni leszünk kénytelenek. A következő jármű, amelynek egy a *HALO*-ban látottakra kísértetiesen hasonló küldetésorozatban vesszük majd hasznát, az *LU-P Lynx* fantázinevű, (12,7 mm űrméretű) L-650 géppuskával felvértezett terepjáró. Az idegenek járművei közül egyedül a kissé lomha *Stalker*eket, azokat az automata gépjárműket, legvédelmi úteggeket, és rokkétákat is felszerelhet, pókszerű lépegőket használhatja a játékos.

REZUMÉ

Hát, jelenleg tényleg ez a legszebb konzolos FPS, mondhat nekem bárki barmit. S újítások mit? Az sem érdekel, hogy valóságnál csupán ideig-óráig lesz érvényes a kijelentésem, hiszen ez „csak” egy launch-tille. Ellenben: egy rendkívül erős, jól használható, tartalmas nyitódin. Amikor először leültem alá, majd „elneveltem” magam. Ez csak valami vicc lehet, gondolatok, mikor a kegyetlen de telen megjelentetés mellé jár, hatalmas látványossággal úgy bírtakott meg a Playstation 3, mintha *Darkwatch*, vagy inkább a *Pain* futna Xbox-on. No, ezt hívják úgy, hogy fluid, hogy konstans 60 FPS. Az új vas megdöbbent erejének bizonyítéka a *Resistance: Fall of Man*: bár nem vagyok híve a PC vs. Konzol csatározásoknak, de bizony azt kell mondanom, hogy most igen nagyon jól bemutatott, PC-s barátom. Elképzelés a látvány, azon belül is a karakterek, tempójuk, tempozások, környezeti elemek, járművek kidolgozatosságának a részletessége. Brutálisan jók az animációk, lassulások az egész játék folyamán híre-híve smin, még amikor nagyobb csapatban, társainkkal együtt harcolunk is. Arról nem is beszélve, hogy az alternatív második világháborús / sci-fi környezet stílusosan olyan pompás passzál színekben kerül bemutatásra, hogy arra nem is találós szavakat. Nos kérem,



egyik fűz- és füstfeltektől elkezdte itt minden pontosan a helyén van. A környezeti, a madarak, apró lények népesítik be; a csövekből víz cspeg, vagy gáz szökik ki, szinte érezni a párat, a huzást, a szellőlámpa fényében előbukó tárgyakat, vagy a folyón lúdak terpeszkedő alakjait öröklék el lehet nézegetni. A hűvös fizikai motor brutálisan erős, azt eddig is tudtuk, melynek köszönhetően a tárgyak egymással full realisztikus kölcsönhatásban vannak: a szellőt, fedezékként használt roncok felépítménye be-be mozdul, a rabbanások átrendezik a terepet. Mit mondjak még? Azt, hogy soha nem volt még annyira lemondással üvegűrés? Az ablakok úgy repednek, idővel pedig törnek, mint a valós életben. A legtöbb tárgy roncsozott, a többiek elemekre esnek, a megégett lények elszáradnak, a betonbunkerak ha lassan is, de szétmorogódnak a nagy kultúrát lövedékeknek hála. Nos, ebben a játékban már minden minden a helyén van, úgy gondolom. Ördög lehetne zengeni a dinamikus, folyamatosan változó nézőpont, és azoknak a történelmi igazságt, folyamatos változás-

ról, a nyomozó, vagy épp háboruzongató hanghatsárol, effektek, melyek legalább olyan kidolgozottak, s igényesek, mint a játék vizuális elemei.

Csak reménykedni tudok benne, hogy a Fall of Man két legnagyobb hibája, a szétaprózott történetvezetés, és a plágiumgyanús játékelemek sokaságának meglete egy újabb Insomniac levetédeben már nem lesznek kimutathatók, ezáltal pedig legközelebbi FPS-ük már nem csak közel tökéletes lesz. Erre minden esélyük meg is van, tesszem hozzá, mivel iszonyatos potenciált látok a burbanló szülőhelyi fejlesztésben... Ha már annyiszor említettem a plágium szót, akkor azért rövidegként pár példával arra, hogy mire is gondoltam pontosan: a fegyverek működése, a járművek, a checkpoint és az elterő-visszatérő rendszer, de emellett a lények közül nem egy mintha egyenesen a HALO-ból került volna átültetésre. Az autós részek, és a hozzájuk kötődő feladatok, no meg az idegen bázisok már-már a pályafutás határát súrolják, annyira hasonlítanak a Bungie játékaiban látottakra. A játékelmen óstromokhoz részei a Call of Duty-é, míg a konverziós központok belső terei a Half-Life 2-é, de az, hogy, mint a központi koronyhoz való közeledés folyamata maga, vagy például a Widowmaker lények. Tucatjával sorolhatnék további példákat, de nem teszem, mert nem célom a Resistance: Fall of Man lehozása, több okból is. Az egyik az, hogy jelenleg talán a legszebb, és legteremtősebb FPS, mind a single, mind a multi / online tartalom tekintetében. A másik pedig, hogy egész egyszerűen tudtam felőli előle, amíg végig nem játszottam, mert annyira mo-

gával ragadó, változatos, és elejétől végéig érdekfeszítő a program. Ennél perfeketebb nyitócímet tehát kívánni sem lehetne egy új hardver megjelenésekor... Az már biztos, hogy én mindenképpen ezt a játékot fogom ajánlani egy Playstation 3 kezdőcsomaghoz!

[Dae]
suffocation@japan.co.jp

RESISTANCE: FALL OF MAN

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szervezettség:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos (2-4D online),
mentés 124 kb, 480p/720p,
playstation network

✓ a jelenlegi legkezebb fps,
ha nem a legkezebb játék, mindennapi hangulat
X szétaprózott történetvezetés,
eredeti ötletek hiánya

9 pont

MARTIN HELYBŐL!

Az a playstation 3-as konzol, hiszen egyelőre nem lehet még PC-s FPS-ekben sem játszani az ember. A "jelenleg" szót azért írtam, mert a single, kompetitív és a visszaközvetítő játékok az egyedülálló játékok, hogy a többiek... (mennyi igazán szűk csatlakozás) képeken. Nekem az egész legkezebb ebben a stílusban, hogy a legkezebb központok: sok kultúrát helyszínen kell harcolni, változatos a játékelmen, érdekös a történet, és nagyon könnyű a játék vezérlése. Végül meg, nem fogsz csalódni!



fék
ember: a
ert a
nem csak a környezethez
de az ös
kissé ste
tételéhez

[illegible]

Nem lenne az, mint a
szinte az, egyezelő. A kezdeti
után a monotonitásban in a a
sem az ellenfelek sem a a
sem Tipikus csak a a
nő iatékokra közötti néli ki le mara

GENJI: DAYS OF THE BLADE

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

✓ első szériás játéknak jól fest
X monoton, nulla üdorság

576 KONZOL



Már-már irratlan szabály, de igaz: egyetlen konzol sem startolhat el Ridge Racer nélkül. 2003 két új fordulópon-tot is jelentett a sorozat számára: az év elején megszüle-tett az első harddoztó RR, rá pár hónappal pedig az első nem Sony platformra megjelenő, teljes értékű epizód (igaz, különleges kiadás formájában, amelyen „best of” világgitáristként már kolozsvári máshat is). Az Xbox 360-as RR6 pontosan azt hozta, amit vár-tak tőle: egy intenzív, arcade száguldoztató pazar, az új gép bevezet-téséhez létfeltétlenül grafikus ámtással, az RR7 abból a szem-pontból sem hazudtala meg elődei.

CSAPJUNK A LOVAK KÖZÉ

Gyorstalpáló RR szűznek: mi is az az RR? Nos, röviden és tö-rőn az RR a száguldozás. Meghazsálgat gyorsan, sterilen és fék nél-kül, a létező legnagyobb fordulatszámra kurva a motorháztető alát duruzsoló paripiakat, ezekben pedig a lehető legatlusosabban vezetve, a kanyarokat csúsztatva, kézzelkel bevéve, nem mellesleg felülre vagy éppen ekközben használva a nitroalacokat. Mert abból bőven van, egész pontosan három, nélküle versenyt nyerni nemhogy nehéz, de egyenesen lehetetlen, s így talán a legléte-tesebb kihívás is, ha egyáltalán nem aktiválódnak. Mert versenyt nyerni jó, főleg akkor, ha csupán a lövekre hagyatkozva, minden-nemü mágiá nélkül sikerül. A driftek elcsúsztatása igazi művészeté a vezetőládától, hiszen a korábbi részekből eltérően itt lényegesen ki-

sebb a automatikus rásegítés. Az biztos, hogy még a legtanakul-sabb RR rajongók is kezdetben csellenek-bolának, de a tény, hogy ezzel az RR így lényegesen közelebb jutott ezen a téren a valósághoz. De szerencsére csak a téren, minden más maradt a régió, olyannyira, hogy az RR7 nem is igazán nevezhető foly-tatásnak, inkább egy RR6 remake-nek, hiszen minden, ami 2005 magasságában benne volt a pakliban az itt is jelen van. Világítá-sip helyett ez alkotommal egy fixív állam, Ridge, a „Versenyzés ottahon” ad helyet a bajnokságnak, egész pontosan egy lucat Grand Prix futomnak, melyek között szponzorok által támogatott versenyek vannak. Creditért versenyezni pedig hasznos, hiszen az autók továbbfejlesztéséhez, a nagyobb nitroalacokhoz, a motor tu-ningolásokhoz, vagy akár a jobb fellegasztáshoz is mélyen a pénztárcába kell nyúlni. Minél több versenyen sikerül az első pozí-ciót megszerezni az adott gyár termékeivel, annál nagyobb akció-val vásárolhatók meg az egyre fejlettebb elemek.

A baj csupán az, hogy egyrészt csak 21 pályára van, másrészt pe-dig hogy ezek jelentős hányada vagy az RR6-ban, vagy a korábbi részekben már mind szerepelt. A játékmotor csupán minimálisan változott, az egyetlen – és talán legnagyobb – újdonság a slitsream játékosra fejlesztése. A slitsream a való életben a dráholoknak le-let meg, vagyis közelről az ellenfelek mögött vezetve használ-ható ki az azok által létrehozott, már-már legelendős-mentes kö-zeg. Minél közelebb van a másik kar, annál nagyobb pluszseb-ség csúszhat az első a motorház alól, így most már jobban megéri a mezőny mögött haladni, mint az élen, legelőbbis így ideig. Nagy szerepe ennek nem is az offline, mind inkább az immáron értelje-tes támogatott online módban lesz. A hálón egy versenyben egy-szerre maximum 14 játékos mérhet össze a tudását, több módozat-on belül: a klasszikus „mindenki-mindenki ellen” mellett van csapat alapú küzdelem, páros viadal, vagy egy időre mégis kényszeren.

A Ridge Racer 7 azon kevés PS3-as játékok egyike, ami tel-jes egészében kihasználja a nagyobb felbontásból járó előnye-t – a szelebbes körben elterjedt 720p mellett teljes 1080p tá-mogatással is rendelkezik, a különbség pedig látványos. Volt szerencsénk teljes pompájában, extravagáns körülmények között megtekinteni, megnézve, hogy mi rejlik a „full HD” mágiá mö-gött. Teljes élmény, elképzelésben erőteljes színek, mámorítóan sima képfelület. Az RR7 mindig is jól nézett ki, a hetedik epizód sem hazudtala meg önmagát, jól fest, de még mindig a maga ki-sért stíli, minnyag hatással.

KONKLÚZIÓ

Bár az RR7 nem egészen folytatás, inkább egy rendező változat, hiszen RR rajongók, akik az előző epizód platformválasztása miatt kimaradtak a körből most kibővízősen is pótolhatják a lemarad-tásokat. A hetedik felvonás hozta a posztformát, megmaradt annak, ami: egy látványos, könnyen és gyorsan megvalósuló árkád autós fésztként, amely az online komponenssel kiegészítve jelentősen túl-mutat az allig hét lucatnyi Grand Prix által nyújtott szórakozáson, így a leendő PS3 tulajok mindenképp csak jól járhatnak vele.

Wilson



RIDGE RACER 7

NAMCO
MÁS VERZIÓ: JELENI: RINGS

grafika:	JÓ
játszhatóság:	JÓ
szavathosság:	JÓ
hang:	JÓ
hangulat:	JÓ

1-2 játékos (1-4 online),
480p/720p/1080i/1080p

✓ klasszikus rc recept
X kevés újdonság

7 pont

MARTIN BELESZÓ!

Ridge Racer 7 az egyik legizgalmasabb és legújabb játék a PlayStation 3-ra. A játék a Ridge Racer sorozat egyik legújabb tagja, amely a Ridge Racer 6-ból származik. A játék a Ridge Racer sorozat egyik legújabb tagja, amely a Ridge Racer 6-ból származik. A játék a Ridge Racer sorozat egyik legújabb tagja, amely a Ridge Racer 6-ból származik.

GEARS OF WAR NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha meg szeretnéd nyerni a 10 darab Xbox360 Gears of War játékkunk valamelyikét (melyet a Microsoft Magyarország bocsátott rendelkezésünkre), nem kell mást tenned, mint helyesen felelned az alábbi kérdésre:

Írd meg nekünk a játék kommandós szereplői közül háromnak a nevét!

Beküldési határidő: 2007. március 1.

A megjelöléseket levélben vagy emailben várjuk jól ismert címeink egyikére!

576konzol@576.hu
1329 Budapest. Pf: 24.



SONY

PSP NYEREMÉNYJÁTÉK

15 darab PSP játékprogram
vár szerencsés gazdájára!
Ha szeretnél nyerni egyet,
nem kell mást tenned,
mint helyesen felelni
az alábbi kérdésre:

Minek a rövidítése a „PSP”?

*Beküldési határidő:
2007. március 1.*

A megfejtéseket levélben vagy
emailben várjuk jól ismert
címeink egyikére!

576konzol@576.hu
1329 Budapest, Pf: 24.

START

SELECT

↓

□

PS2

+

VOL

-

HOME



Nagyobb a füstje mint a lángja: egy szíveszteri rakéta, ami nagyot durran ugyan, de nem festette eszszinüre az éjszakai égboltot... – ha nagyon rosszszinü akarnék lenni, akár egy ilyen hasonlatot is használhatnám a Crackdown testét. Azért a Crackdownról, ami már a megjelenése előtt hatalmas híztérítőt váltott ki a játékosok körében, köszönhetően annak, hogy a Rockstar gárdájából kívült – és egyébként nyakig a GTA fejlesztésében elmerült fickó – Phil Wilson legújabb játékáról van szó. A Crackdown demo az „egy nap alatt legelőbbet lefűtött előzetes” címét is elnyerte, és valószínűleg az elődások tekintetében az is sokat nyom majd a latban, hogy a csomagolás magában rejt egy HALO 3 betétesztet: kupton is, amivel regisztrálhatjuk magunkat a HALO 3 online mókora – de mivel mi amúgy is csak Amerikára vonatkozunk, ez minket most teljesen hidegen hagy. Az viszont már koránt sem elhanyagolható tényező, hogy a játék szinte teljesen magyar feliratozással, és kökémény magyar szinkronnal kerül forgalomba idehaza, hasonlóan mondjuk a Viva Pinatahoz – na, de csapjunk rögtön a lecsó közepébe.

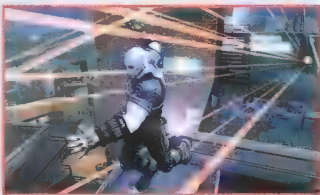
A Crackdown a közeli jövőben játszódik, egy (ironikusan) Béke elnevezésű nagyvárosban, ami nemcsak a fényes, rideg, erőszakos, külsővel, feszült, és pénzéhes, egy olyan jövőben, amit mi magunk álmodunk meg ilyenek, és amely álmokat beteljesítő jóslatokat majd be is következik... pedig álmokat egészen egyszerűen másról is.

A magyar szinkronnak köszönhetően az egyébként nem túl brilliáns sztori mindenki számára érthető formában lesz prezentálva – dióhéjban: az egyre nagyobb mértékűt álló bünyözés visszafordításra létrehozott Ugyonkság genetikailag módosított, petricsészékben kikészítetett szuperkatondókkal

próbálja fenntartani a rendet a városban, és ahol a hagyományos rendfenntartó erők csúdtól mondanak, ott kerülnek bevetésre az egyezményes kommandók, hogy jól hazavágjanak mindenkit.

A játék GTA után készült szabadon, tehát maradt a totally-free játékmélet: adva van egy – négy nagyobb szigetből álló – város, amit szabadon bejárhatunk, a GTA-val ellentétben, ahol csak a sztori előrehaladtával nyílnak meg az új helyszínek. Itt a Crackdownban nincsenek határok, nem vagyunk leszabályozva: az első perctől kezdve arra kolbászolhatunk el, amerre úri jókedvünk tartja. Igaz viszont, hogy ezzel ellentétben minden más hiányzik is belőle, amit a GTA sorozatban megszertünk: a játéknak nincs igaz, mely sztori, nincsenek ütős párbeszéd, felejthetetlen karakterek, pontos vagy élvezetes, neodizstn érdekes és izgalmas küldetések sem: a játékmélet a szigeteken található bünyözövekhez kis- és nagykutynak eliminálására korlátozódik – a mi legnagyobb sajnálatunkra.

A városrészek bebarangolása egyébként kötelező jellegű is, hiszen nincsenek előre meghatározott sorrendű küldetések, bár előfordulnak majd olyan esetek is, amikor megpróbálunk magától is kapcsolatba lépni velünk a Ugyonkságokkal összekötő figura – a legtöbb alkalommal persze csak akkor térjünk ki a kielégedés a kialakult szituációról, amikor már nyakig benn állunk a tűzharc közepében. Sajnos az egyébként igencsak jól használható radaron – talánunk a következő küldetés felidítéséhez segítség – autókáznunk kell, autókáznunk és autókáznunk, hogy haladjunk előre a játékban. További negatívum még a bónusz, nem létező sztori erőszakos magyarorázása. Sokszor a karakterek elrejtja is megmosolyogtató az embert, ám a likvidálások utáni duma az, amittl végleg kikészül: ha leöltél XY-t, meggyengült a szervezete, mert ez a figura volt fe-



XBOX LIVE ARCADE BEMUTATÓ

előszó

Az Xbox Live Arcade egy olyan platform, amelyen a Microsoft a legújabb játékokat teszi elérhetővé az Xbox 360-ra. A platformon a legújabb játékokat lehet játszani, de a régi játékokat is. A platformon a legújabb játékokat lehet játszani, de a régi játékokat is. A platformon a legújabb játékokat lehet játszani, de a régi játékokat is.

Az Xbox Live Arcade egy olyan platform, amelyen a Microsoft a legújabb játékokat teszi elérhetővé az Xbox 360-ra. A platformon a legújabb játékokat lehet játszani, de a régi játékokat is. A platformon a legújabb játékokat lehet játszani, de a régi játékokat is.

Az Xbox Live Arcade egy olyan platform, amelyen a Microsoft a legújabb játékokat teszi elérhetővé az Xbox 360-ra. A platformon a legújabb játékokat lehet játszani, de a régi játékokat is. A platformon a legújabb játékokat lehet játszani, de a régi játékokat is.

ASSAULT HEROES

A Assault Heroes egy tipikus 80-as évekbeli retro siker címek mintájára készített hangulatú és könnyen kezelhető 2D-s űrlövöldöző játék, egy kezdő csapat – a Wanake Studios – keze munkája. Egy speciális katonai egység egyetlen túlélőjeként a feladatunk, hogy felkutatjuk a titkos földalatti laboratóriumot. A láványos 3D-s bejáratok után, melyben egy hatalmas fregatt landol velünk a tengerparton, a játék átvált felülnézetre, és már indulhatunk is az ismeretlen felismerés felé. A bal analóg karrel mozognunk, és a jobb analóg karrel célzunk/lövünk. A képernyő folyamatosan pásztáz felé, ahogy haladunk előre a pályán, közben pedig hullámokban támad ránk az ellenség. Konzolos múltammal a grafika engem leginkább a Dune 2000-re emlékeztet, ahogy haladunk előre a tengerparti homokban, közben pedig sorra astraomoznak a különböző gyalogos, hémnyálpas, és páncélos egységek, valamint helikopterek (indianósan „huhogó” kamikaze harcosok rulez). A tenger hullámzása kifejezetten gyönyörű. Mindez HD felbontásban az igaz, és 16:9-en is teljes képernyőre, ám normál TV-n sem veszünk sokat, igaz, valamivel elmosódottabb lesz a kép. Sorra vehetünk fel különböző bónuszokat, fegyvereket, küzdhetünk vízen és gyalogosan, valamint kooperatív módban is akár offline, akár online. Az achievementek mindegyike teljesen logikus lett összeválogatva, és rendesen ki is találják a szavasságot, pl. olyan kihívásokkal, mint amikor az ellenség nagy részét gyalog kell felélni egy pályán. A demo egyetlen hosszú pályát tartalmaz, több tucatnyi fajta ellenséges gyalogos/páncélos/vízi/légi egységgel, bázissal, és a végén egy hatalmas robotpókkal. Folyamatos akció, kiváló grafika, kiváló irányítás, kiváló játékmenet (checkpoint rendszer), és remek hangulat. 800 pontot ugyan nem olcsó, de megéri.



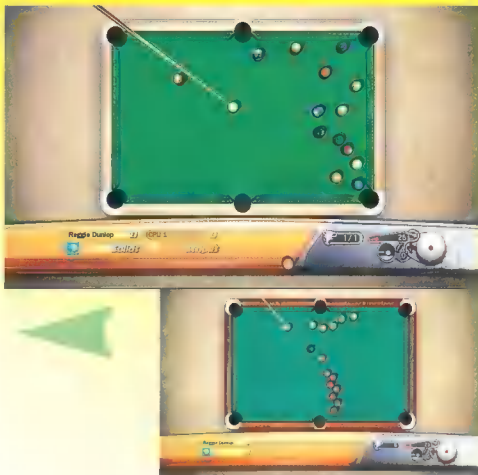
ASTROPOP

Ez a kedves kis űrhajós ügyességi/logikai játéknak már létezett mobiltelefonon egy korábbi verziója, és most a Obenon Medinának (Feeding Frenzy) és a Poppapneknek (Heavy Weapon) által, 360-on is elérhető, ahol kifejezetten készíthető volt. A A külföldi képszerűség aranyos kis figura (Vector, Vixen, Sprocket és Turbo) közül választhatunk megkapjuk a hajónkat, mellyel az űrben utazva kell a felénk közelítő hatalmas tömböket elkerülni az űrből. Ahogy a képernyő alján manőverezünk balra-jobbra, egy gigantikus mágnessel magunkhoz vonzzuk a kívánt tömböt, és maximum 5 további másikat ugyanaból a színből. Kilövéskor a becsapódás pillanatában az összes (vízszintesen és függőlegesen) az oszlopbal érintkező azonos színű tömböt felrobbantjuk (de ehhez minimum 4 tömbnek kell egymással érintkeznie). Egy szintet akkor teljesítünk, ha a jobb oldali Brick-O-Meter teljesen betelik a kiiktatott tömbök hatására. A szabályok persze folyamatosan bonyolodnak, ahogy haladunk előre a szinteken, és a tömbök is egyre gyorsabban közelítenek, így egy idő után inkább reflexjáték válik belőle, mint logikai. A dalunkat némileg egyszerűsít, hogy időnként egy szuperfegyver is aktiválódik, mely (feltehetően) űrhajóként más és más tulajdonságú. A demóban összesen 7 szintet nyomhatunk végig, kiegészítve két puzzle kihívással, ahol úgy kell ügykedni, hogy az összes tömböt elintézzük a képernyőn. Az egyes szinteken folyamatosan ismereteket az időszámok kap. Kipróbálhatjuk a survivor mód első pályáját is, ahol azonban már alaphoz a nyakunkba zúdítják az összes szabályt. A 2D-s grafika kissé egyszerű, de semmiképpen sem csúnya, a célunk mindenestre tökéletesen megfelel. Az achievementek teljesítéséhez nagyon sok gyakorlás kell, ám 800 pont kiperkálása esetén érdemes is időt szakítani rá.



BANKSHOT BILLIARDS 2

A Pixelstorm fejlesztette Bankshots Billiards 2 egy másfél éves PC-s biliárdjáték folytatása, mely a viszonylag csekély fellelhető információ alapján igényes szimulátornak tűnik. A folytatás mindenestre egészen lenyűgöző, már ami a tartalmi oldalát illeti a témának. Összesen 9 játék-mód közül választhatunk (8-Ball, 9-Ball, Cuihroot, Euro 8-Ball, 14.1 Continuous, 3-Ball, Trick Shots, Time Trial és Golf). Választhatunk a szabályokon, személyre szabhatjuk a design-t, az asztal formáját, az anyagot, a díszeket, a padlót, a díszítést, a golyókat stb. Választhatunk elektronikus, rock, funky, pop, illetve bármilyen megszokott zenei stílusok közül. Offline és online is játszhatunk barátainkkal, sőt Xbox Live Vision kamerán segítségével még saját arcomkat is kitéhetjük. A grafika részben egyszerű, hiszen üres térben látjuk egy kb. 5x5 méteres körzetben kiválasztva a padlót és rajta az asztalt, azonban a lényeges részek kidolgozására nem lehet panasz. A játékok HD felbontású, az asztal és a golyók nagyon szépek csillognak, és a tetszőleges kameránézetek háló pedig akár centrikre is bezoombolhatunk. Célzósor nyílik segítenek, ezen kívül számos opció lesz a segítségünkre [útis erőssége, forgatás, hol üssük meg a labdát, milyen szögben, pörgéssel]. A fizika nagyon reális, beleértve a hangeffekteket is. A pause menübe belépve megkapunk minden segítséget az irányítással, és az adott játék szabályaival kapcsolatban. Az achievementek teljesítése nem olyan nehéz, feltéve, hogy az összes aljáték szabályát ismerjük. A demóban minden játékot kipróbálhatunk, akár mulatban is, de sajnos csak másfél perc (hasznos) játékidő áll a rendelkezésünkre. 1200 pontos árával ugyan irrealitás drágának tűnik, ám véleményem szerint mint Xbox játék is megadná a helyét (még a gyerebb grafikai körítés ellenére is), tartalmilag pedig mindenképpen csillogos ötös a témában.



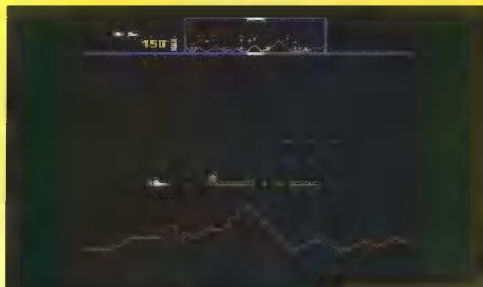
BEJEWELED 2 DELUXE

Ez a híres logikai játék már igen szép köröket futott le PC-n és mobiltelefonokon, és mint 360-as arkádjáték is hasonlóan nagy népszerűségre tett szert az utóbbi időben. A Bejeweled 2 Deluxe lényege, hogy két egymás melletti vagy egymás feletti drágakövet megcserélve egy (legnagyobb) három csoportot alkotta elküldessük azokat. Egy négyes csoport esetén power drágakő születik, mely ezután egy második csoportba ágyazva 8 drágakövet robbant fel maga körül. Ötös csoport esetén egy hiperkocka jelenik meg, melyet nem lehet ugyan beágyazni, de elmozdításakor a vele kísérleti drágakő szintjéről az összes eltűnik a képernyőn. Lehetőség van kombinázásra is, melyek segítségével még gyorsabban haladhatunk a lenti csík, amely a következő szintre lépéshez szükséges. A játék akkor ér véget, ha semmilyen formáció sem tudunk már kirakni a képernyőn, ez pedig viszonylag gyakran fordulhat elő, hiszen összesen 7 féle drágakő van a táblán. A Classic játékmódban korlátlan ideig gondolkodhatunk, az Action mód azonban már időre megy. Alapból 2 további játékmód áll még a rendelkezésünkre. Az Endless mód egy soha véget nem érő változata a játéknak, a Puzzle-ben pedig bolygóról bolygóra haladva [pl. Centuri, Tau Heximus] kell elerni a Földet, és közben sorra megfejteni a rejtvényeket, vagyis az előre meghatározott drágaköveket egy konkrét sorrendben maradókétként elhelyezni a táblán. A grafika igazán kellemes, és legfeljebb szép színűnek mondható, a háttérzene zene pedig nyugtatóan hat. A demóban az első 5 szintet vihetjük végig a Classic módban, és az első bolygó rejtvényeit oldhatjuk meg a Puzzle-ban. Egy-két brutális achievementet leszámítva a legtöbbje pár nap alatt teljesíthető. Lassabb játékmódot miatt kicsit lassabban fogott meg, de összességében úgy érzem megéri a 800 pontot.

CLONING CLYDE

A kardozós méhecske logójú NinjaBee csapatra bizony érdemes lesz odafigyelni a jövőben, hiszen a Cloning Clyde már a második remake arkádjátékuk, amit kifejezetten XBLA-ra fejlesztettek. A jópofa oldalra scrollozós felépítésű 2D-s, felépítésű logikai platformer viszonylag szimpla háttérreltervezéssel, ám egyedi poénos bájjával már az első próba során megvalóulhat a ragadozó az ember. Clyde neve híslünk nem éppen az esztétikus, éppen ezért könnyedén be is poliozok, mikor egy tudós egy 20-aszt cserébe rábeszéli, hogy vegyen részt egy klónozás műveletben. A laboratóriumban azonban belül sülnek el a dolgok, és megkezdődik a Clyde sorozatgyártás. Nincs más hátra, mint kijutni az intézetből, és a 75 klón-testvér közül minél többet kimenekíteni. A sok-sok ugrabugrú, az árokatok célpelésén, és a gyűjtögetésen túl egy igen ötletes kooperatív játékdizájn is nagyobb szerepet kapott, mely a hiányos PC-s múltjának köszönhetően most csak a Last Vikings-et juttatja eszembe, pedig azóta biztosan számtalan követője volt már ennek a stílusnak. A Cloning Clyde tele van különböző jópofa gagyekkel, a sok-sok Clyde klón nagyon poénos, állandan vicces kis üzeneteket hagynak nekünk, pl. az egyikük éppen az Outpost Kallós Xel játszik. Képregényes/rajzfilmes jellegű a grafika remekül illeszkedik a témához, a játék pedig ószintén megmosolyogtató varázslód. A kegyelemelűlést az adta meg nekem, ahogy Clyde-unk a létrán mászóva kilátzik a hálója a körházi képernyőn. Kooperatív módban és egymás ellen is játszhatunk (online/offline). Az összes achievement megnyitása körülbelül egy hetet vehet igénybe. A demó az első néhány pályára enged betekintést, pedig pont elég hozzá, hogy eldöntsük megéri-e a 800 pontot.





DEFENDER

Egy 27 éves klasszikus űrhajós shoot'em up a Midway-től. Egy másik planetén reptűle kell idegenek hada ellen küzdeni, hogy megmentsük az emberiséget. A Defender nagyon jól rávilágít, hogy mennyire nehézek is voltak azelőtt a videójátékok, ráadásul ha ez így, hogy még ez az új verzió is egy könnyített változat az eredetire képest. Akik az eredeti játéktérmi irányítóra esküsznek, állítsák „Classico” a kontrollt. Ez esetben a bal analóg karral (d-pad) mindössze fel/le leszünk képesek szállni űrhajóikkal, ekkor a bal ravasszal váltunk irányt, valamint a jobb ravasszal adagoljuk a turbót, hogy meginduljunk. A könnyített „Default” irányítás esetén már szabadon pásztozhatunk a bal analóg karral (D-pad). Nincs más dolgunk, mint lőni, esetenként egy limitált bombát eresztani a képernyő megtisztítására, vagy néha telepötni egy másik pályára, ha már túl meleg lenne a helyzet. Az idegenek hullámokba kényszerítve különféle tulajdonságú űrhajókkal, és egyesek közülük megpróbálják elrabolni a földön csúszkáló asztronautákat. Illetlenkor külföldi pont jár az űrhajó kilövéséért, az átlaghoz képest hamar elkapásért, valamint a biztonságba helyezéséért. A jövött grafika egész jól alkalmazkodik az eredetire. Utóbbi természetesen szintén választható a pause menüben. Online/offline is játszható egymással/egymás ellen. Habár elsőre roppant nehéznek tűnik, 10-20 perc után az ember elkezd megszokni az irányítást, és kitűnőn is a trükkökkel célzásához. Pl. a rutinosabbak hamar rájönnek, hogy a scanner nem csak dísznek van. A demo kifuttatásával – az első hullám során szerzett – 3500 pont körüli eredményeim mellett már nem is tűntek olyan nehéznek a 15/25 ezres pontelhárító, és az ehhez hasonló achievementek. Hardcore fanoknak bőven megéri 400 pontért, és kifejezetten ajánlom hozzá a Arcade Retro Sticket.



DIG DUG

A Namco játéktérmi klasszikusa 1982-ből. A kedves kis ügyességi játékot már számtalan platformon láthattuk viszont, most pedig az Xbox Live Arcade részleg egyre színesebb kínálatában foglalja el méltó helyét. Dig Dugot irányítva ágas-bogas alagutakat kell ásunk a föld alatt, és megküzdünk a mintek lenyegelt vezérelmes (vagy inkább mókás) szörnyekkel. Egyetlen fegyverünk egy visszahúzóható köllényű szőgnyuska, melyet ellenfeleinkbe eresztve feljelpárlhatunk, míg az ki nem pukkad. Két fajta föld alatti lényvel lesz dolgunk, a búvár-szerűes vörös Pókókkal, és a tűzőkódó zöld Fygarokkal. Habár kezdetben még menedéket nyújtanak az egymástól elhatárolt alagutak, ezek a fránya kis szörnyek időnként képesek szellemként szabadon ájítani közöttük. Az alagutak kiásásáért folyamatosan kapjuk a pontokat, és minél mélyebben itatunk ki egy Pókót vagy Fygart, annál jobban díjazza majd a játék. Sziklával is agyonnyomhatjuk ellenfeleinket, mindössze úgy kell ügyeskedni, hogy az ottuk kifut alagútban pont akkor haladjon el a miniket követő szörnyecske, mikor azok lezuhanak. Független alagútban egyesre akár többször is elintézhünk, ez esetben még az időzítéssel sem kell annyit bajlódni. A kiásott sziklákat sok pontot érő zöldággal jutalmazza a játék. Az irányítás könnyed és pontos, a konverzióra tehát nem lehet panasz, persze a Frog-erhez hasonlóan a Namco is készíthetett volna egy grafikailag felújított verziót az eredeti Dig Dughoz. Az achievement rendszer sajnos egyetlen este alatt teljesíthető, még az abszolút kezdőknek sem tarthat tovább egy-két napnál. Egyedül is „4 ellenfelet egy sziklával elintézni” kihívás teljesítése tarthat lényegesen tovább, mint a többi. A demóban 2 pályát nyithatunk le. Hangulatos játék, 400 pontért pedig még a könnyebb kihívást is el lehet neki nézni.



DOOM

A Doom Xbox Live Arcade-os konverziója a 360 egyik legkellemesebb meglepetése. Az eredeti '93-as klasszikus „2 és fél dimenziós” FPS-nek, valamint kiegészítőjének minden tartalma helyett kapott a leítható verzióban, hogy újra felhasználjuk a pokolból kiszabadult szörnyeket. Harci kalandjaink során mind a három eredeti fejezetet végigjátszhatjuk, valamint hozzácsapták a későbbi kiegészítőket megváltást is. A 4 original nehézségi szint ki lett egészítve a szintén későbbi Nightmare-re is (legnehezebb szint, plusz folyamatosan újraszűrték ellenfelek). A konverzió szinte teljesen tökéletes, gyakorlatilag ugyanazt a látványt kapjuk, mint az eredeti játéknál (esetleg egy kis tuning nem lett volna rossz). Ehhez párosul még a nagyszerűen kezelhető (konzoloknál megszokott) dupla analóg karos FPS irányítás, és a digitális térhangzás. A kooperatív mód lehetőségétől egyenesen könnyebb lábadni a szemem, de deathmatch-nél már kevesletlen a max. 4 játékos, és valami csapatkapitány módja is jól jött volna hozzá. A single mód szigorúan 4-3-as, így 16-9-es TV-nél javaslom vegyük vissza a felbontást SD-re, és állítsuk 4:3-ra a dashboardot, majd húzzuk szét a képet. Ami azonban még komolyabb probléma, hogy 2 játékosnál osztott képernyőn két 4:3-as képet rak ki egymás mellé a gép, ami még szélesvásznú TV-n is bémá megdöcs, 4:3-asoknál még szinte elvezethetetlen. Ezt egyértelműen kompenzálja azonban, hogy szerencsére mind a két multis mód játszható online is (max 4-en). Az achievementek megnyitásához az egész játékot végig kell játszani először gyengébb, majd ultraviolens fokozaton is. Akad még egy-kettő keményebb single/multi kihívás is, de hosszátvón egyik sem okozhat komolyabb gondot egy Doom rajongónak. A demóban csak az első pálya játszható végig, de ugyanírt deathmatch-elhetünk is osztott képernyőn. 800 pontért tálható, de ilyen tartalomért nagyon is elfogadható ár, sőt kötelező vétel.

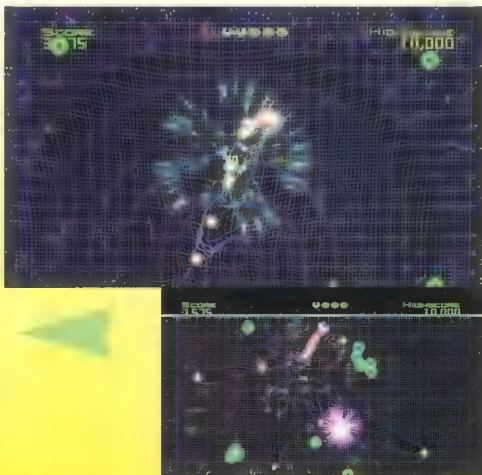
FRAGMENTS

Tavaly ünnepelhettük a Konami nagy játéktérmi klasszikusának 25. évfordulóját, éppen ezért külön öröm a 360 tulajdonok, hogy immáron az árkádjátékok között köszönthetik a jó öreg Frogger. A játéknak a lényege, hogy beküccsünk hazajussunk, át a forgalmas autópálya, majd át a folyón úszó faránkokon és teknőcsök páncelein ugrálva. Utközben bekaphatunk legyeket, és hazaszeghetünk elhervadt békakölyköket is. Az idő ellenünk dolgozik, és idővel kigyók és krokodilok is megjelennek, hogy megnehezítsék a dolgot. A konverzió nagyon jól sikerült, az irányítás pedig kiváló. A legnagyobb változás a felületi grafika és hang jelenléte, előbbi nagyobb szép HD felbontású, és jól alkalmazkodik a játék eredeti klasszikus beállításához. Alkalmanként jön be, a pause menüben visszaállítható a '81-es grafika/hang. A komolyabb rajongóknak esetleg szemet szúrhat, hogy hiányzik a játéktérmi verzióban megismert eredeti játéktérme egy része (amire én már nem nagyon emlékszem kiskoromból), valamint a kétjátékos mód sem pontosan olyan már, mint anno. Játshatunk egymás ellen, és együtt kooperálva (offline/online egyaránt). Mind a két esetben párhuzamosan játszhatunk egymással felváltva a két játékos, vagyis amikor az egyik elvesztéssel a játékot, a másik játékos jön. Amíg az előbbinél egymással versengünk, addig az utóbbinál összeadódik a pontok (ami egyébként szükséges is az egyik achievementhez). A 200 gamemancsra megszerzése nagyon ösztönző kihívásból áll. Az 5 szint teljesítésén túl számos olyan célra is sorkall, amivel egyébként nem is nagyon törődünk, pl. 15 békát hazaszállítás életvesztés nélkül, vagy 3 légy elfogyasztása egyetlen játékos belől. A demóban csak az első szintet teljesíthetjük, vagyis alig 5 békát juttathatunk menedébe, igaz, multiban is. A Frogger még mindig ugyanaz a kedves és östönző ügyességi játék, 400 pontot erősen ajánlott.



GAUNTLET

smét egy híres játéktérmi klasszikus, ezúttal a Midway-től, a labirintusos fantasy shoot'em up (és mondhatni korai szerepjáték) stílusú igencsak rendhagyó volt annak idején. A Gauntlet azóta számtalan díjra született, a jól csendő nevet felhasználva pedig számos (főnyire középszerű börtönláz) 2D-s/3D-s kaland/szerepjáték született már az elmúlt években. Legnagyobb erőnye egyértelműen az online is játszható 2-4 személyes kooperatív mód, mely során 4 féle karakter közül választhatunk: tünde, amazon, varázsló és harcos. Az irányítás könnyed, szimplán csak a karakterünk mozgásából és lövésből áll. Nem véletlenül hívtam shoot'em upnak, noha első ránézésre inkább beat'em upnak tűnhetne, de pl. harcossunk kaszabolás helyett szekerrelket hegyjű, amazonunk meg karddal. A labirintusban bolyongva különféle szörnyek hadán kell átváradnunk magunkat – keresve az exit felől kijáratot –, melyek mindegyike megsemmisíthető ön. szörnygenerálóból ászónk ki. Kalandjaink során különféle kincsek, élelmiszerek, gyógyítókat, és kulcsokat szerezhethetünk, utóbbi néha a továbbjutáshoz, olykor a mellékágazáshoz. Az eredeti grafika meg lett kissé piszkálva, de nem a stílusát bolygatták meg, hanem mindössze a felbontást fokozták HD szintre. A demóban alapból csak az első két szint lenne benne, melyet akár (offline) 4-en is végigjuthatunk, ám még az első pályán akad egy előgázás, ahol nem csak 100-ával hemzsegnak a szellemek, de találunk ott két alternatív kijáratot is, melyek közül az egyik még a demóban is működik. Ezt felhasználva a szörnyektől hemzsegsz 4. szintre léphetünk, ahol egy programhibásnak(?) háló a felvett gyógyítól végletlenzer használható, így loszán felpumpálunk az életörmet 99999-re (amely utána visszaállít 0-ra). Az achievement rendszer erősen épít a pontszerzésre, a rengeteg szint teljesítésére, és a kooperatív módra. 400 pont kiváló érte.



GAUNTLET WARS

demó árkád játék külön XBLA-ra fejlesztve a Treasure Planet, a Fur Fighters, a MSR, valamint a Project Gotham Racing sorozat alkotójától. Az ötösgy alakú kis kvázi-árhajánál cikázva a bal analóg karral mozgunk, és közben a jobb analóg karral lövünk a rengeteg mintek támadó alakzatra. A játékhoz rendkívül jó reflexek szükségesek, pihenni pedig maximum egy-két másodperc lesz időnk közben. Az egész egy véget nem érő folyamatos akció. Az alakzatok lövéséért kezdetben csak 25-50, ám később a szörnyök hála – akár több 100 pont is járhat. 10 ezer pontonként upgrade-elődik fegyverünk, 75 ezerenként kapunk új életet, és 100 ezerenként új bombát. Utóbbi a rovasok bármilyenfélre aktiválható, de érdemes olyan szivárvákra tartogatni, amikor már nagyon forró a talaj, tehát totális kőszak alkalmi ki a kőperrőn, és nincsen más kiút. A grafika olymily egyszerű, olyannyira komoly is egyben. A célpontok nagy része mindössze szimpla geometriai alakzatból áll, és ehhez még hozzájön a lövésekre torzuló hálós koordináta-rendszer jellegű háttér. A játék összességében mégis rendkívül látványosan színes és villogó (de éppen emiatt ki is dobó töle a taccsot egy epilepsziás). A Geometry Wars lényegét nem lehetne megérteni néhány köcska próba során. Csak akkor kezdünk el valamit "érzeni", amikor már képesek vagyunk túlélni a demóban engedélyezett 4 perces játékidő, mely bevalom engem (is) faszességsen megigazított. Azonban onnantól már szinte rezzenéstelen arccal irányítjuk árhajánkat, szinte teljesen automatikusan ráérzve a gyors reakciókra (vojnó kénytel tudat alatt). Erre a kiváló szem és kéz koordinációra pedig szükségünk is lesz, ugyanis ezeket a achievementeket nem földi halandóknak találták ki. 400 pontot közelebb véte.



logikai játékokra szakosodott Popcap már a negyedik játékával hódította meg múlt hónapban a 360 arkád rajongók szívét, ám ezúttal egy 2005-ös PC-s shoof em upjának ■ XBLA-ja verziójáról van szó. A Heavy Weapon egészen modern arkádjáték igen csinos küllemmel, oldatra scrollázás 2D-s stílusával megírja a '80-as/'90-es évekbeli klasszikusokra hozta, hozzáteszem jóval könnyebbé viszont náluk, 1984-et írunk, a Red Star hadarék világszínű invázióba foglalt, a szövetséges ellenállást pedig sorra teszik a földdel egyenlővé. Az elnök láncaadó ■ megadást tartják az egyedül összes fajtá legi egység ránk fog támadni, amit csak ki tudok találni a fejlesztők, ráadásul azon fogjuk kapni magunkat, hogy hosszú percek óta folyamatosan csak lövünk és lövünk megállás nélkül, az ellenség pedig egyre csak jön. Egyedül a fehér helikopter kell megkímélnünk, hiszen ■ dobálja le nekünk az upgrade csomagokat. A pályák előtt is mindig kapunk némi komolyabb tuningot. Más módok is akadnak ■ játékbán, ahol pl. a túlélésen, vagy kifejezetten a bossokon van a hangsúly. Összesen 4-en játszható (online/offline), kiváló grafika, példásan könnyed kezelési és hangulatos arkád lövedé. A kezdési könnyű pályák és bossok pedig ■ tévesszenek meg senkit, hiszen idővel itt is akad bőven kihívás, sőt néhány achievement kifejezetten durva, de összességében tényleg könnyű játék, a határozottan tartalmas demo pedig igen meggyőző. 800 pontba fáj.



– többek között – Fekete macska néven is ismert (Windows-on szintén elérhető) kártyajáték szabályai viszonylag hamar megtanulhatóak, ám a komolyabb stratégiák elsajátítása már időbe telik. Az 52 lapot a 4 játékos felé elosztva 13 kártnál adogatjuk be a kártyákat középre. A trefi 2-es tulajdonosa kezd, a többieknek pedig (az áramutató járásával ellentétben haladva) kell ugyanolyan színűt, de nagyobb értékűt rápolni, vagy bármilyen más, amennyiben nincsen nála az adott színű kártyából. Kört (szívet) nem tehetünk le az első körben. Minden körben az viszi el a 4 kártyát, aki az alsó lap színéből a legmagasabbat rakta le, és ő is hívhatja le a következő kör első lapját. Ha elfogytak a kártyák, összeszámoljuk kihez hány kör (szív) került, melyek darabja 1 hibapontot ér, valamint megnézzük, hogy kihez került a 13 pontnál bonyolultabb pikl. dárta. A játékok addig tart, míg valaki el nem ér a kilencedik (váltakoztatott) hibapont határhoz, és az nyer, akinek akkor a legkevesebb pontja van. A dolgot bonyolítja, ha valaki „lelőli a Holdat”, vagyis minden kört (szívet) és a pikl dárta-t is megszerzi egy menetben belül. Ilyenkor a másik 3 játékos kap 26-26 hibapontot. Pont ennek a két ellentét (vátos, illetve „minden vagy semmi”) stratégiának a változtatásával válik igazán izgalmas és összeállt a kártyajáték. A dolgot bonyolítja, hogy a menetek elején cserélni kell 3 lapot valakivel, és akad számos más beállítható szabály is. A grafikai körítés igazán kellemes, és online is játszható. Az achievementek egy harmadához profi tapasztalatot szükséges, ám ■ maradék pár nap alatt megszerezhető. A demóban egy teljes parti végigjátszható, ám sajnos mindig ugyanazzal a leosztással. 400 pontot tölthet.



Azt hiszem velem együtt számos másik Xbox 360 ■ még a világon, akik már ■ vásárlás napján másnap hajnalig nyomultak ezzel ■ játékkal, melyet ■ világ legkitűnőbb puzzle játéka ■ a tervezőjével, a Tetris alkotójával kapunk kezhez. A minden géphez ingyen járó Heix HD-t heteken/hónapok alatt is nyúlhatjuk, míg az összes achievementet képezek vagyunk megnyitni benne. A szakszós kódok, kömbök és egyéb ábrák helyett most rengeteg kis hatszöggel kell operálnunk, pontosabban háromszálgat foglalkozunk ákát, míg három azonos színűvel nem alkotunk egy kvázi-háromszöget, vagyis egy triót, hogy egyben el is tüssztjük azt ■ képernyőről, hogy felülről újabb hatszögek zuhanjanak le az égből. A megszűnő hároms csoportok hatás ■ más triók is összejelehetek, így ■ lehetőség kombózássra. Akadnak csillaggal ellátott hatszögek is, melyek jóval több pontot adnak kiiktatásukkor, sőt ha három különböző színnel rakunk össze belőlük, az 1200 pontot hatszöget tölthet el. Ha egy hatszög körül hat azonos színűt rakunk ki, közösen egy nagy színi csillagot kapunk, amelyet kijelölve balra-jobbra forgathatjuk az ő körülről hatos hatszög csoportot. 3 csillag összerakása már nagyon sok pontot ér, de az igazán kíváns a feketegöngy, mely egy hatos csillagrendszerből jön össze. En mind alul kezdem el építeni ■ csillagokkal, hogy már ne eshessenek lejjebb, és ne alkotassanak egy véletlen bal-essel folytatni triót. 3 feketegöngy összerakása már a csúc, piszkosul nagy tapasztalat kell hozzá. Viszonylag ritkán fordul elő, hogy nem maradj több kirokható formáció, ám ■ bombák anélkül veszélyesebbek. A kis számláló körülmények csökken, és ha nem vagyunk képesek egy trióba beágyazva időben kiiktatni, vége a játéknak. A Heix HD igazán varázsa, hogy nem időre megy, hanem hosszasan lehet rajta filézni, na persze akadnak más alternatív játékmódok is.

JEWEL QUEST

A Jewel Quest a hozzá közel álló Bejewelled 2-höz hasonlóan szintén PC-n, valamint mobiltelefonokon kezdte a pályafutását, ám kissé csavartak az előbbi logikai játék menétén, és belevittek néhány további újítást is. Az egész játéknak más atmoszférát kölcsönöz például a kincskereső kalandjáték feeling, még akkor is, ha csupán dzsungleses háttérképekről, madárcsipeleésekről, részben kalandos, részben misztikus zenékről, valamint szövegekben felvázolt sztoriról van szó. A játék lényege továbbra is az, hogy két egymás mellett, vagy egymás feletti ikont megcserélve egy harmas (vagy négyes/ötös stb.) csoportot alkothatunk elkeskenyülő csokortól kezdve 8x8-as tábla minden olyan pontja aranyra válja a színét, ahol egy csoportot alkotunk. A következő táblát akkor kaphatjuk meg, ha az aktuális teljesen kirakjuk („becaranyozzuk”). Az idő ellenünk dolgozik, és ahogy haladunk előre, az egyre jobban sérült kincses térképen sorra tűnnek el a tábla egyes pontjai, így már korántsem sem egy szabályos 8x8-as táblával lesz dolgunk, amint egyre nehezebb lesz kirakni. Kezdetben 5 féle ikonnal találkozhatunk, ám később ez kiegészül továbbiakkal is. Az egyszerű, ám annál életesebb grafikai körítés egészen hangulatosabb vározzalja ezt a kis puzzle játékot. Hamar bele lehet jönni, és nekem személy szerint (sokkal ellentétben) valamivel jobban is tetszett a témája, mint a Bejewelled 2-nek. A demót a második szint második fejezetéig taláthatjuk, ami összesen 7 pályát jelent. Az achievementek megnyitáshoz mindössze végig kell tölteni mind az 5 szintet 4 élettel, ezen kívül már csak néhány komolyabb rangra, és a fél millió pont feletti rekordra kell törekedni. 800 ponttér gondolkodásokra eshetünk, hogy ezt, vagy a Bejewelled 2-t válasszuk, ám mind a két játéknak megvan a maga előnye.



LUMINES LIVE!

Ezről a híres és nagy sikerű logikai játékról valószínűleg az is hallott már, aki még sohasem került PSP közelébe. Tetsuya Mizuguchi, a Lumines alkotója egy Tetris jellegű, ám ugyanakkor – szintén az ő nevéhez köthető – Rez utánérzésű logikai játékkal ajándékozta meg a világot. A legnagyobb siker a Sony handheldjén aratott, áto, ám most már az XBLA kínálatának is egyik kiemelt tagjává vált. A játékmenet mit sem változott, ráadásul szebb mint új korában. Szabályról könnyű megérteni, ám profi játékosok valószínűleg az ehhez szükséges összetett gondolkodást elsajátítani – annál nehezebb. A Tetris-szel ellentétben itt kizárólag 2x2-es négyzet-írásműveket mozgathatunk lefelé, és lemozdítva a gravitációs szabályok szerint két részre is válhatnak. A cél az, hogy lent egy azonos színű legalább 2x2-es tömböt rakjunk ki, majd minden ehhez kapcsolódó azonos színű 2-es tömböt hozzákapcsolunk, mielőtt a balról jobbra pösztező time line el nem tünteti őket, véget vetve a kombózáshoz. Az 1200 pontos alapsomagban benne van a Challenge Base és a Time Attack mód, továbbá rendelkezik online opcióval és világábrájával. Számos Live-os funkció, és egy-két rejtélyes is akad hozzá, ám ez időig 4 további pakkot lehet még letölteni hozzá: Advance Challenge, Puzzle/Mission, Heavenly Star Skin és VS CPU. Ebből a Heavenly Star Skin ingyenes, mely egy hátterben lejátszott videoklip, a zenéhez pedig hozzá passzoló hangeffektusokat kapunk (játék közben). Az Advance Challenge 600 pontba kerül, a másik kettő pedig 100-100-ba. Ez így összesen az alapjátékkal együtt 2000 pont, ami igen csak borsos, de persze nem kell feltétlenül mind megvenni hozzá. Azt is lelejtjük, hogy PSP-n ennél kurtabb verziót kapunk, és körülbelül ugyanilyen áron, vagy még drágábban is, tehát ne szimplo árkádjátékként kezeljük.



MARBLE BLAST ULTRA

A GarageGames csapatról jó eséllyel hallhatunk majd még a közeljövőben, hiszen PC-n tucatnyi fejlesztést tudhatnak már maguk mögött, melyek egy része XBLA-n is megjelenő a helyét. A népszerű ügyességi játékokban egy hatalmas üveggyövel kell manővereznünk a platformokon, ám a Marble Blast Ultra szerencsére korántsem olyan irányítatlan és nehéz, mint a Super Monkeyball sorozat, melynek témája – a közepes játszhatóság ellenére is – igen közel áll szívemhez. A bal anatólóg karral mozoghatjuk (precízió) a golyót, a jobb anatólóg karral pedig a kamerát, és az A-val ugorhatunk. Ez a rendszer így kifogástalanul működik, ezért a kezdő szintek hangulata rögtön megfogja az embert, így jótázi könnyedséggel vetjük bele magunkat a gyémántgyűrűjűségbe. Felvehetünk bizonyos átmeneti power-upokat, a folyamatosan töltődő blast méterünkkel pedig nagyobbakat ugorhatunk. Még a haladó szintek sem olyan brutálisan nehezek, ám a profi szinteknél (jobb híján) már csak checkpointról-checkpointra haladhatunk. Sok esetben csak akkor juthatunk túl egy-egy pályán, ha már kívülről fűjük, és pontosan tudjuk hol kell gőzerővel zakatolni, hogy kelően nagyot ugorhassunk, és hal kell behúzni a kézfélét. Különböző trükköket, pl. ferde platformokat, vagy erős ventilátorokat vetnek be ellenünk. Kedvenceim a gravitációváltók, melyeknél a falon is közlekedhetünk (Phry), így sok esetben némi logikára is szükség lesz, nem csak ügyességinkre. A HD felbontású grafika pont olyannyira kidolgozott, amennyire azt egy ilyen árkádjátékban el lehet várni, és a zenék is jól passzolnak a témához. Az achievementek nagyon jól lettek összeválogatva, így nem kell feltétlenül vérprofiká válnunk, hogy sikerlemtényünk legyen, a multi módok azonban szükségessé az összes gamerscore-hoz. A demóban 3 kezdő, 2 normál, és szintén 2 nehéz szintet vihetünk végig. 800 pont korrekt ár érte.

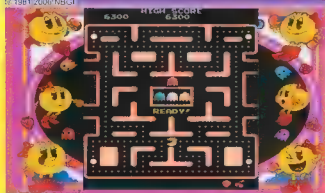
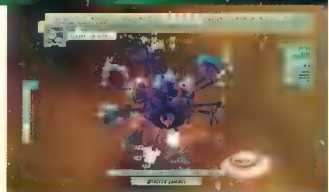


NOVADROME

Végre egy kornyalob 3D-s fejlesztés kifejezetten XBLA-ra, méghozzá a Carmageddon stílusában, autóversenyekkel, roncsdarbival, és pusztítással. A jövőben játszható Novadromában a Nova bolygóról származó gonosz idegenek kell küzdeni, akik lerohanják a Földet, a világ sorsa pedig a te kezében van, hogy kivádj a győzelem a tradicionális arénaharcokban. A közel 19 harci kocsit választva meg is kaphatod a karriered, amely minősége arénák sokaságából áll, többnyire egyváltva a játékmennel. Elsőre nagyon köcszösnök kinét a irányít, de néhány próba után bele lehet járni. Lehet körbe-körbe is versenyezni a kijelölt verseny pályán, de le is lehet róla térti, és elkezdni harcolni a többi kocsival. A pálya tele van ugratokkal, robotokkal, és sok-sok upgrade-del. Persze akadnak más és más játékmódok, ahol vagy csak a versenyzés, csak a froggenek, vagy csak a külésekn, esetleg robotok irtásán van a hangsúly. A grafika full 3D-s, HD felbontásának köszönhetően pedig gyakorlatilag DC szintű. Ettől függetlenül a futurisztikus színes pályák nem túl meggyőzőek, és nem igazán jön le, hogy itt jövőbeli vezedelmek és világ egy torras harci járművekkel küzölj. Ehelyett inkább jógala távriányítás játékoknak kinét. Emlékszem DC-n egy hasonló jellegű futurisztikus autóversenyre, a San Francisco Rush 2047-re, melyen belül volt egy hasonló arénák küzdelem, ám a Novadromé meg csak meg sem közelíti azt hangulatban, a Carmageddon nyomdokaiba meg főleg fog émi. Hiába tűnik kornyalobabb fejlesztesnek, a demóban taláható 2 arénából hamar leszűnik, hogy az egész egy verszgerény, közepesen alig jobb arénák autóharc, ám a 8 játékos online mód tényleg figyelemreméltó. Az achievementek korrektül lettek összeválogatva, jó pár napig ellort a teljesítésük, de hogy a játékok megér 800 pontot, az kérdéses.

OUTPOST KALOKI X

Az Xbox Live Arcade részleg egyre több beugró csopagnak ad lehetőséget, így született meg többek között az a remek kis űrhajóállomás tycoon is a NinjaBee gondozásában. Az Outpost Kaluki X mindenekelőtt kiemelkedik a sok ártdát cím közül, hiszen összetettségben jóval több egy szimpla lövöldénél, vagy logikai játéknál, és jelenleg nincs is más minijáték 360-on stratégiből. Űrtelevezőként egy űrhajóállomást kell igazgatnunk, egy óriási galaktikus full extrás benzinkut, ha így jobban tetszik. A különböző játékmódokban folyamatosan bevezetnek minket az ólig pár óra alatt megszokható összetett játékrendszerbe. Készen csupán alapvető igényeiket kell kielégíteni, a hatalmas csatlakozókra építkezve pl. limonádástandot kell megnyitni a szomszéd vendégeknak, vagy laboratóriumot kiálatalunk a kisebb tudóspalántáknak. Gondaskodnunk kell a zöldvezetről, a kérékről, a társasági kapcsolódásokról, az információk csatornákról, sőt később még legyveres védelemről is. A elégedetlen utasok igényeire állandóan oda kell figyelni, ügyeljünk a bőséges áramellátásra, ezen kívül számos termelést, árat, és egyéb opcióit állíthatunk szabaddan. A játékok alapvetően HD felbontású, de nagyszérien alkalmazkodik a 4:3-as SD TV-hez is (az ilyenkor duplátra növelve ábrákat és betűket kasszínhoztam). A rajzfilmes elemekkel tarkított álomosság teljesen 3D-s, az egyes űrhajókat pedig közelebbről is megvizsgálhatjuk. Könnyen kezelhető stratégia, és jó ideig fenntartja a jó/kiváló hangulatot, a demóban végigvihető 3 tutorial pálya pedig elegendő a kedvcsináláshoz. Az achievementek a egész játékok teljes ki-faltatásával együtt egy hét alatt teljesíthetőek, az pedig simán megér 800 pontot. (Akadnak ingyenes/fizetős extra tartalmak is.)

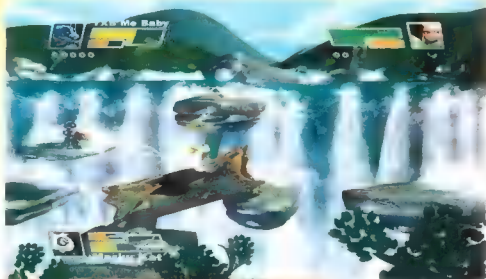
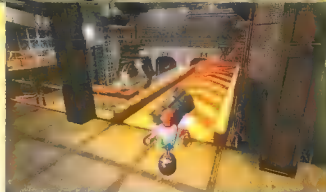


PAC-MAN

A 27 éves Pac-Man talán a világ leghíresebb játéktémi klasszikusa. Összességében is nehéz, hogy hány tucat átirato, folytatás, valamint bőrlétezés készült már el a legkülönbözőbb platformokra a Namco által. A játék lényege, hogy labirintusokban haladjunk a sok-sok kis Pac-Dot, a Power gómbókat aktiválva pedig betároljuk a minket fenyegető szellemeket, és begyűjtjük a kiegészítő közepén megjelenő zenéjeleket. Így érzem egy Arcade Battle Stick-t, itt igazán jól jönne, ugyanis a analóg rúd, sem pedig d-póddal nem követhet az irányítás, vagy legalábbis meg kell szokni, hogy mindig úgy reagálj, ahogy mi szeretnénk. A konverzió azt leszámítva kiváló, hiszen a grafika és a hang gyakorlatilag teljesen megegyezik az eredeti játéktémi verzióval. Mégis érdekes lett volna látni alternatívákat egy (pusztán audiovizuálisan) felújított remake-el, megtartva persze az eredeti verziót is opcióként. A demóban a második szint végéig vihetjük el a játékok. Az achievementek elsősorban a gyümölcsök begyűjtésére fektetnek a hangsúlyt, de akadnak olyan kihívások is, amelyek többek között a szellemekkel kapcsolatosak. A legbrutálisabb achievement, mikor minden szellemet 4-szer kell felfalni egy szinten belül. A 21. szint teljesítése se lenne piszkos, ha nem lehetne ugrálni a szintek között. Azonban amelyek pályát már egyszer teljesítettél, az onnantól a főmenüből is választható, sajnos harmadára cserélve ezzel az achievementek szavatosságát, és bár a vagyok nagy Pac-Man székért, úgy tudom az eredeti klasszikus jóval több pályából állt. A Pac-Man mindenesetre egy világhírű klasszikus, melyet újra meg újra érdemes elővenni, 400 pont pedig úgy érzem igazán sok azért a remek konverzióért. (No persze fontos megjegyezni, hogy a Ridge Racer 6 is tartalmaz egy rejtett Pac-Man verziót, az XBLA-s Pac-Man hiányában azonban lemaradtunk a leatherboardról, és az achievementekről.)

ROBOBLITZ

Ha már a Novadrome esetében a komolyabb 3D-s XBLA-s fejlesztésekről beszéltem, a Naked Sky Entertainment Roboblitz-e egyértelműen vívzi a pálmát ezen a téren. A tavaly év végén megjelent – 360-ra és PC-re párhuzamosan fejlesztett – ügyességi/logikai robotos akció megfoghatón módon Unreal 3 motort használ, ám mindössze a falak és a padló textúrája mutat némi hasonlóságot a Gears of Warral, ettől függetlenül nagyon is szép játék. Tíz-tíz robotot irányítva feladatok, hogy megsemmisítsd az űrhajókat a halaknak támaszkodással. Ehhez követned kell a barátod Karl hasznos tanácsait, aki szegényke jobb napokat is látott már, ám elegendő alkatrészt begyűjtve idővel rajta is segíthetünk majd. A játék során különféle logikai feladatokat kell megoldanod, folyamatosan fejlesztés magodat az upgrade csomagokkal, ezen kívül új fegyvereket építhetsz be magadnak, és a lövöldözés/püffölgetés akciószekvenciáitól sor kerül egy kis ügyességi urabugrára is. Az irányítás kissé nehézkes, de megszokható. A játékmenet szintén nehezebben emészthető elsőre, de egy kb. fél-egy óra után itt is kezdnek elhárulni az akadályok, és a végén egy egész hangulatos kis játék alakul belőle. A demó tartalmilag bőven hosszabb, mint a arkadajátékok nagy része, ám a jóval összetettebb játékmenet elsajátításához erre szükség is van. Az achievement rendszer a játék hosszabbhoz képest ideálisan lett összeválogatva, ám 1200 pontos óron úgy érzem meglehetősen kevés az a 200 gamerscore hozzá. A Roboblitzre már nehezen lehet úgy tekinteni, mint egy szimpla arkadajátékra, hiszen mint előző generációs PS2/Xbox játék is simán megérne egy 7 pontot, sőt még 360-on is megállná a helyét, a HD felbontás mellett talán érdemlne is egy 6-ost. Így tekintve pedig már nem is olyan sok az a kb. 4-5000 ezer forint árta.

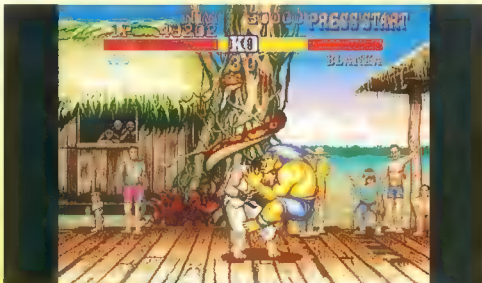


SMALL ARMS

Ismét egy modern fejlesztésű arkadajáték, egy viszonylag friss fejlesztő és kiadó csapat, a Gastronaut Studios gondozásában. A „meles” típusú harci játékrendszer stílusa kifejezetten előnyös lehet minijátékoknál, ám néha nagyobb teljes árú stuffoknál is akadnak ígéretek darabok a témában, az X-es frakciónál ott van pl. Kung Fu Chaos. A Small Arms azonban némileg ellér tőle, hiszen 3D-s grafika ellenére mégis teljesen oldalsó nézetes. A játék hátterül elég annyit tudni, hogy Dr. Soondoo, egy asszisztens professzor a Neo-Tóledo egyetemről, egy olyan kísérletre kezdett bele a hadsereg támogatásával, ahol mutáns harci egységeket képezhet ki, melyek nem emberi egyedekből állnak. Így született meg a 12 jőpóla kis miniharcos, akiknek muris külseje ne téveszsen meg senkit, hiszen egyikük egyjű bősor harcosok, és félelmet nem ismerve szállnak szembe bármilyen veszedelmes ellenféllel. Az irányítás könnyedén elsajátítható. A bal analog karral mozgunk, és a jobb analog karral célzunk, majd az R-rel lövünk. Az X-szel csempélhetünk, az L-lel használhatjuk a secondary fegyverünket, és az A-val ugrunk, duplán megnyomva pedig egy double jump kivitelezhető. A legvégben végrehajtott dash segít elérni messzebbi platformokat, melyeket elég csak körülbelül becélozni, karakterünk automatikusan felkapaszkodik rá. Új fegyvereket, tőlényt, valamint gyűgyűt erőjű élelmiszert folyamatosan találunk a pályán. Összesen 12 karaktert, 8 szintet, és számos új fegyvert nyithatunk meg több fajta játékmóddon belül, akár a online játékkal is. Audiovizuális tekintetben ropogtató meggyőző kis akció lenne, ám a demóban kipróbálható két pálya után hamar szemet szor, hogy az egész küzdelem inkább csak egy nehezen átlátható kőszobba fullad át, így nem igazán lehet rőrezní az izére, de legalább az achievementek korrektil lettek megválogatva. 800 pontért tölthets.

STREET FIGHTER II HYPER FIGHTING

1991-es megjelenése óta a Street Fighter II minden idők egyik legjobb játéktermi veredéks játéknak számít, és talán ez a sorozat, amely pl. a Mortal Kombattal ellentétben örökre megmarad 2D-snek, még ha a Capcom lett is már próbát a 3D-s megvalósítással. Egy évvel az SF II megjelenése után kiadtak egy kiegészítőt változtat Hyper Fighting címmel, melyben számos hibát próbáltak eszázolni, valamint optimalizáltak a sebességet és más egyéb játszhatósági tényezőket. Szerecsénkre Xbox Live Arcade-ra is ez a (javított verzió került, 12 változatú karakterrel, és külön-külön – többek között online – játékmóddal. Az már az első próbák során kiderült, hogy bár a tartalom bőséges, az irányítás nem sikerül olyan jól. A bal analog karral még viszonylag rendben is lenne a helyzet, ám praednek azt sem mondandó, így a speciális mozdulatoknál gyakran fordulhat elő, hogy egy fokkal rossz irányba húzzuk a kart. Egy Arcade Retro Stick beszerzése tehát itt is javallott. A játék sebessége ideális, ám a múltiplex móddal már akadhatnak gondok. Még affine egy barátunkkal küzdve minden harc zökkenőmentesen és dinamikusn zajlik, addig online állítolag előfordulhat (érthetetlen módon) zavaró lagolás, mely sajnos az időzítéseinket is elröghathatja egy-egy fontosabb támadásnál. Külsőre láthatóan teljesen megegyezik az eredeti verziónal, ami pedig külön dicsérete mllo, hogy tisztelegően megőrizték a képzet visszinnis/ügyesség irányba, így minden képzeletlenül teljes képernyő lesz a játék. A rémszen szegényes demóban kizárólag az egy játékos Arcade mód próbálható ki, ott is csak Ryu-val és Guile-el egyetlen menet enjéig. Az achievementrendszer kiválóan lett összeállítva, egyaránt gondok a kezdőkre, a prolikra, a magányos, és online játékosokra is. 800 pontért a hibóvárt egyjűt is erősen ajánlott vétel a Street Fighter rajongóknak, de mások is nyugtalan tehettek vele egy próbát.





TEXAS HOLD 'EM

A Texas Hold 'Em továbbgyarapítja a 360-as online kártyajátékok számát, természetesen a legnépszerűbb pókerjátékok feldolgozása. Új játékok kezdete a játék nyitólógnak egy kis profil, melyben innentől folyamatosan tárolja is az aktuális kontáknak. Leülhetünk csak úgy simán játszani, nyomhatunk bajnokokat, és akadnak kihívások, vagyis előre meghatározott konkrét szituációk, ahol ■■■ veszélyeztetjük a kontánkat, minősítjük a teljesítést a cél. Összesen ill- az játszhatunk online, egyszerűbb játékokban, vagy nagyszabású bajnokságokban. A profiknak körítés nem lett különváltva, ám a célunk megjelölés. Játék közben csak az asztal látszik, rajta a zse- tonokkal és kártyákkal, körülötte pedig üres székek árnyékai, ■ helyükön avatáros profilkal. Egyedül az asztalok és székek, valamint a padló változtatható. Az AI azonban ideálisnak tűnik. A véletlenszerűen generált gépi karakterek gondolkodási ideje is emberi, miközben kir- jo ■ gép, hogy éppen kinél tart a kör, és hogy mit csinál az illető. A szabályok a legtöbbünk számára először nyilván túl nyakatekertek lesznek, de egyszerű ■ játékok megad minden jellegű segítséget ezen a téren, másrészt ott van Bulutól a World Poker Tour cikk ■ tavalyi januári számban, melyben nyújt némi segítséget a szabályok elsajátításához. A demó egy hosszabb játékmód engedélyez, ráadásul nem olyan gonosz módon, mint ■ Heartwood Heirns demó esetében, ahol mindig ugyanazt ■ tesztel. Az oktatás kontán azonban már ■ próbák során is változik, szóval ■m ■ óvatossan. Az achievement rendszer nagyrészt profi pókeresek számára készült. Még ha online csupa kezdővel is futtatunk össze, az egyjátékos mód kihívásainak teljesítéséhez akkor is komoly ismeret kell. 800 pontért kissé drága ugyan, de hát a téma szerelmesei annál nyilván többen herdtáltak/nyertek már el a valóságban.

TOTEMBALL

A Totemball egyértelműen az egyik legkülönlegesebb darabja ■ Xbox Live Arcade kínlá- tának, méghozzá két okból is: egyszerűen ingyenes, másrészt mert kizárólag Xbox Live Vision kamerával működik, így annak hiányában maximum a játék menürendszerét enged- megtekinteni. Mivel jómagam sem rendelkezem (még) ilyen jöpotal kis kiegészítővel, így a „How to play” opció, valamint ■ képek és videók birtokában önmagában ■■■ sokra mentem volna, szerencsére dreamapok kiegészítő, és első kézből dobott meg néhány infóval ■ játék kapcsán, hogy teljes legyen a kép. Főhősünk Pierry egy kis teknős, akivel gölacsini- rő bogárral szedhetjük össze ■■■ összes totem részleteit a különböző formacui pályákon, hogy kimehessünk a kapukon. Egyszerűen utaltat erre is ■ játék címe: Totemball ■ totemlab- da, vagyis „totemgölcacsin”, ha úgy tetszik, másrésztől ha az összes totem összegyűlt, a vé- gén Pierry fején ott az összes cucc, alatta pedig ■ gölyő, vagyis a „TotemBall”. A totem ré- szek minden darabja külön-külön kis zenéi részt játszanak (pl. az egyik dobol, a másik trom- bitál, a harmadik billentyűs stb.), így ahogy összeszedjük a részeket, egyre jobban kitelje- sedik a zene, és a végén úgy kell átfúvni ■ kapu. Akadnak rejtett kincsek is a pályákon, és phantórhelyek is, ahol 5 másodpercet lehet lozítani. A grafika illg szép színes, egy Dreamcast szintű full 3D-s ügyességi játék. Mindképpen kellemes látványt kelt és akadós mentesen fut. Sajnos az irányítás nem tűnik kikélesnek, és veszített ferosztó játék, az ember vóló egy-egy pálya után ki akar esni a helyéből. Erre külön rátesznek egy lapáttal az olyan kinzó achieve- mentek, mint pl. a 20 percen keresztül nonstop játszás. Ettől függetlenül hangulatos, és ■■■ utolsó sorban igen különleges darab, melyet már csak azért is illik letölteni Live Vision kame- ránk mellé, mert teljesen ingyenes.



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Hogy manapság mennyire fejlődött új irányba a Mortal Kombat sorozat, arról egészen biztosan megoszlik a hardcore játékosok véleménye. Azt viszont kár lenne cáfolni, hogy a '90-es években ■ SF és a MK sorozat fej-fej mellett haladtak népszerűségben. Jól emle- kszem még '93 őszére, majd az utána következő évekre, hogy milyen tombolást váltott ki Né- metországban fiatalok körében a brutális és véres Mortal Kombat első része, és hogy később mennyit viaskoztak róla germán osztálytársaim (mikor is kint vendégszéktem agnánál), hogy kinek melyik sorozat fekszik jobban. Aztán az MK idővel ottért a 3D-re, így az utolsó 2D-s játéktérmi verzió az Ultimate Mortal Kombat 3 maradt, az egyik legjobb része a so- rozatnak. Mint minden veredős játék esetében, a lényeg itt is a multiplayeren van, profibb- bakk pedig amúgy is gyengének fogják találni egyjátékos módot. Az SF II HF-fel ellentétben írá- nyítás ez esetben sima analog korral is teljesen korrekt, és az online módról ■ hallani pa- naszokat. A grafika itt sem változott ■ eredeti verzióhoz képest, a sebesség online és offli- ne is rengeten van, és szerencsére az SF II-höz hasonlóan most is szabadon lehet nyújtani a képet. A demó valaminek tartalmasabb betekintést enged a játékból, mint ■ Street Fighter es- etében, hiszen mind a 19 alapkarakter közül játszhatunk, de sajnos multiplayer-es próbát itt sem engednek, és ■ árkd ■m ■ csak a második küzdelem követségig tart. Az achie- vement rendszer ■■■ tartalmaz egyetlen olyan kihívást sem, amely bármelyik MK veterán- nak komolyabb problémát jelentene, ettől függetlenül jó lett az összeállítás. Az Ultimate Mortal Kombat 3 egy kiváló konverzió, mely kiküszöbölte a 360-as SF II HF hibáit, így 800 pon- tért kötelező vétel rajongóknak, és mindenki másnak is csak ajánlani tudom.



UNO

Rendkívül népszerű kártyajáték mind az életben, mind XBLA-n, a Hexic HD fejlesztőitől. A játék nem rendelkezik semmilyen különleges pluszszal tartalommal, egyszerűen csak maga a játékmenet roppant dinamikus és szórakoztató. Az UNO-t egészen idáig nem nagyon ismer-tem, és habár dreampage-től kértem egy kis segítséget, hogy ugyan próbáljam már meg nekem felvázolni mi is a játék, azonnal ezzel annyit online, és a program is ad teljes körű magyarázatot, teljesen tisztázó azonban még mindig nem voltak számomra a szabályok. Egy speciálisan csak erre a játéka alkalmas posztján mindenkinek közzétett 7-7 lapot. Valaki megnyitja a sort, és mindenkinek az előzőleg leírt lapra kell vagy ugyanolyan színt, vagy ugyanolyan számot lennie. Ha ilyenje nincsen, húznia kell. A játékok az nyári, akinek minél előbb elhagynak a lapjai. A dolog azt bonyolítja, hogy vannak speciális kártyalapok is, amelyek pl. megfordítják a játékosok sorrendjét, húzásra kényszerítik a sorra következőt, vagy lehetőséget ad valaki számára, hogy színt váltson, stb. Aztán valamikor, mielőtt közelednél az utolsó lapodhoz, be kell mondani, hogy UNO! és amennyiben ezt (direkt) elmulasztod az illető, azt kihívhatjuk párbajra, és ha idáig nem is, de enélkül pontnál már jócskán összeavartam. Sebaj, az UNO-t így is rengetegen imádják, a szabályokat pedig egyetlen rajpa online parti alatt is lehet sajátítani. Az alapjátékban túl létezik továbbá változat is, összesen 4-en játszható online, és ami a legszebb az egészben, hogy „plug and play” módba bármikor beköthetünk egy Xbox Live Vision kamerát, tovább fokozza ezzel a hangulatot, és a viszonylag egyszerű, de célnok megfelelő grafikai körítést. Az achievementek nagy része néhány komolyabb parti során szinte maguktól meggyílik. 400 pontot bűn lenne kihagyni.



ZUMA DELUXE

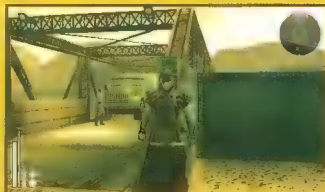
A PopCap igazi ősz az arkádajátékok terén, hiszen nem csak több tucat minijátékot dobott már ki PC-re az elmúlt néhány évben, de a 360 játéka is olyan kincsekkel ajándékozta már meg, mint az AstroPop, Heavenly Weapon és a Bejeweled 2. A Zuma Deluxe sem kevésbé értékes cím a szememben, hiszen amilyen egyszerű felépítésű is ügyességi/logika játék, olyanira ugyanolyan magával ragadó. A kis békával közösen üldölgébe meg kell akadályozni, hogy a vonatozó színes márványgolyók hada elérje a cél jelképező koponyát. A figurát forgatva ugyanolyan golyókat kell kiválasztani, hogy a csigázó pályájukon haladókhöz csatlakozzunk őket. Amennyiben a 4 faja szín közül legalább 3 ugyanolyan egymás mellé kerül egy körösben, azok elűnnek. Nyilván érdemes úgy kombinálni, hogy az azonos színűket egy csoportba szorítozzuk, így jó eséllyel az egyik kiiktatásával még kombóhozhatunk is. A golyók addig özönlenek a pályára, míg elegendő kiiktatásával be nem teli a fenti csík. A következő pályára azonban csak akkor léphetünk tovább, ha az összes golyót kiiktattuk. A dolgotunk némileg megnehezíti, hogy idővel több csigázó színdzszer is vezet a koponyához, így párhuzamosan több golyóhadra is kell ügyelni, és természetesen egyre gyorsabban jönnek, valamint a csík is egyre hosszabbban telődik. Azonban némi segítségre is számíthatunk, hiszen pl. előlölhetjük, hogy a száznál lévő, vagy azt kisebbre az utána következő golyót lassítjuk ki. További segítség, hogy létezik speciális golyócskák, melyeket kiiktatva ideiglenesen lelassítjuk a többi, illetve vízszint is irányíthatjuk őket egy szakasszon. Az sem egy utolsó szempont, hogy a célzást egy kis átvacska könnyíti. Azonban bármennyire is szórakoztató, 800 pontot csak akkor adjunk ki rá, ha a viszonylag hosszú demó már abszolút kiiktatott, és teljesíteni akarjuk a korrek, ám igencsak izrazos achievementeket.



WIK: FABLE OF SOULS

Ez a rendkívül ötletes és összetett logikai/ügyességi 2D-s platformer az XBLA kínálatának egyik legkésebb darabja. A fantasy témájú Wik azon túl, hogy komolyabb háttérstoriával is rendelkezik, további tartalmas játékmódokkal, valamint online/offline multiplayer opcióval kecsegtet bennünket, összesen több mint 100 szinten át. A játékot megkezdve először is el kell sajátítanunk az alapokat Wikkel a kis manóval. A bal analog karral jellelhetjük ki a pontot, amerre ugrani szeretnénk. A vörös gombokra felugorva rugószerűen felrepülünk, hogy magasabban elhelyezkedő érmeiket is elérhessünk. A Dream Catcher alakzatokat kijelölve lendülhetünk, mintha egy lángra kapaszkodnánk. Ezeket olykor csak ugrásból tudjuk elkapni. A felszippantott kis Grub hernyókat egyenként adjuk át kárpok a varázshatásokat cipelő Slatom állatoknak. Ezeknél a pályaszéleknél csak akkor haladhatunk tovább, ha a Grub Collector megtelt. A kis repülő rovarok felkaphatják a grubokat, és ha túl sokat raboltak el belőlük, akkor kezdhetjük el a pályarészt. Ellenük is lehet azonban védekezni, megvárni a kis hernyó. Ezzel mindössze csak egy kis bevezetést adtam az igen összetett játékmenetbe, a Wik igazi hangulata pedig pont ezeknek az elemeknek a változatos felhasználása adja. A demóval játszva folyamatosan szippni magába a aranyos kis játék, mindez nagyon szép egyedi 2D-s kéntésbe bújtató, a achievementek pedig egytől egytől mind-mind igazi kihívások. 800 pontot nagyon jó vétel.





gazán nem lehet panaszunk a Hideo Kojima vezette Kojima Productions lelkesedésére a PSP-vel kapcsolatban, hiszen két év alatt immár a negyedik Metal Gear játék érkezik a Sony márkakonzoljára. Persze a négyes szám ebben az esetben csalo-ka: a két Acid epizód a teljes sárga szempontjából abszolút mellékvágány volt a sztoriját tekintve, a forradalmi játékmenet pedig maximum egy hamar levert felkészítést volt hasonlítható. Egyes források szerint Kojima, az egy azt látni nyilatkozni az első rész megjelenése után, hogy a második biztalan nem lesz ilyen rossz. Nem volt egyébként az, csak éppen senki nem erre várt. Aztán jött Ashley Wood hihetetlenül dinamikus és stílusos rajzaival az első epizód valóban formabontó újragondolása digitális képregény formájában – merés, újszerű, bevállalós –, de még ez sem az volt, amire vártunk (a sorozat történetéről részletebben a *Visszatérő* cikkben olvashatsz – 26-29. oldal).

A sztoribanálba tökéletesen illeszkedő, minden szempontból teljes értékű részt várt mindenki, amely legalább annyira korábbi kérdésre ad választ, mint ahogy újat felvet. Mi a gép bukdácsoló szoftverreladásain környeződeknek fizetett mutató, amire etalonként hivatkoznak anélkül kezdve a játékosok minden kézi konzolokról szóló beszélgetés során. Mi vártunk, Kojima dolgozott, a hírek szivárogtak. A harmadik rész után játszódó történet, amelynek ismerete elengedhetetlen fontosságú a negyedik epizód tökéletes megértéséhez. Teljesen újítottam a játékmenet, mely rengeteg dolgot megőriz az előzőekben meg-

szokottakból, ugyanakkor új standardeket állít fel. Kézi konzolokon soha nem látott addiktív deathmatch multiplayer. Csapot alapú harcok. Á, legyint a sokat tapasztalt játékos az ilyen igények hallatán, ha a tele igaz, már jól jönnék.

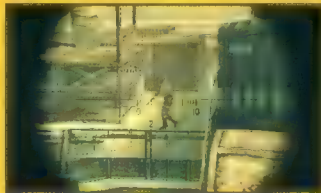
Jelentem: jól jönnék, igaznak bizonyul ugyanis minden. A Japánban és Amerikában már tavaly megjelent *Portable Ops* világszertean küszört feléle az eladási listákon, majd hamarosan el is indul a feléle. Mi lehetett ennek az oka, amikor kézi konzolos játékokkal kapcsolatban soha nem tapasztalt netes közösségek alakultak ki pillanatokon belül (több száz klan szerveződött alig néhány hét leforgása alatt)? Valóban lehetséges, hogy semmi nem lehet eladni PSP-re? Lejárt a Snake-lemez, új hősiökre van szükségünk? A válasz sokkal prózáibb ennél: a Konomi nem számolt jól a potenciális kereslettel, így a boltok polcaira sokkal kevesebb játék került ki, mint amennyire igény lett volna. Bizunk abban, hogy a fenti történet a hamarosan esedékes – március vége, esetleg április eleje – európai megjelenésnek nem ismétlődik meg.

A METAL GEAR SZÍNRE LÉP

1970-ben járunk, hat évvel a Snake Eater fedőnévű akció után. Big Boss egy Dél-Amerikai állam eldugott börténében ébred. Bőrszemszálban Roy Campbell osztzik a sorban, a vallató és polonaszó szerezében pedig a Fox egyik tagja változó előtűnik a helyzetet. Már maga a felállítás kellesse érdekes, de ami

a börténből való szabadulás után következik, az egyszerre követi a korábbi Metal Gearok történetmesélési hagyományát és a jobb tévésorozatokra jellemző hatalmas csavarokat. Anélkül, hogy léoném ezeket a fordulatokat, vizsgáljuk meg csupán azt, hogy hányan érintettek a kibontakozó konfliktusban: amerikai oldalról egyszerre több hivatal (melyek legalább annyira ellenséges egymással, az állami támogatások elosztásáért és a hírnévért folytatott vég nélküli küzdelemnek köszönhetően), mint a szövetségeknek), a helyi és idegen zsoldosok, a már említett Fox, a szajtek, és amikor már azt hisszük, hogy mindent megértünk, akkor jó metal gearos szokás szerint az arcunkba vágunk egy olyan záró videót, ami megváltoztat mindent, és amiről rögtön az jut az ember eszébe: ilyenkor, ilyenek miatt jó játékosnak lenni és akkor még nem is beszélünk arról, hogy mivel vált ez alatt a néhány év alatt a Shagohod. Nem bírom ki, egy pontot mégis felvívok: igen, ahogy sejthető volt, alapul véve a szovjet csodafegyvert, megpillantjuk időkben a Metal Gear... és hogy mit keres Kolumbia kellesse közepén a fenti érdekcsoportokkal egyetemes – ennek fogunk utánajárni. Ami pedig Naked Snake-et illeti, az aktuális parafenomén, aki egyszerre olvas gondolatot és jóslja meg a jövőt, megújítja Big Boss-nak, hogy mi fog történni vele és gyerekeivel (Nem árurol el miről van szó, csak a tipikus snake-es válasz: „Gyerke? Nekem soha nem lesz gyerekeim.”) – egy apró kikacsintás a negyedik rész felé... Elég ennyi kedvezőindulónak, ugye?





101 KISZSOLDOS

Aki attól fél, hogy a sorozat véglegévé vált lapkodás (játékmetri csak töredékben lesz jelen a Portable Ops-ban, az fellelgezzhet, ugyanis az akciók észrevétlen megoldása kiemelkedő szerepet kapott ezúttal, mint valaha. A harmadik rész kapcsán sokat kritizált radar teljesen új formában tér ezúttal vissza, ugyanis a környező hangok vannak jelezve rajta (ellenben az nem tudjuk, hogy az ellenfelek éppen merre néznek és mit látnak), így minden egység elhelyezkedését viszonylag jól be tudjuk látni. Felírtam ha a közelünkben tartózkodik. Ha valamilyen objekt gyantát fog, akkor a hullámai téhénál kékre váltanak és a „radar” közepébe mintegy tüskéként fűződik a hangja. Ilyenkor tanácsos azonnal lapkodásra vagy kúszásra váltani és azonnal elbújni valahova, ugyanis ha lebukszunk, akkor bepirosodik minden, riasztatójak az egész bázist és tesse le az egész pálya minket kereső zsoldosokkal: kerüljük el, ha tudjuk. Nyilván ez a régi-új kevert rendszer meg fogja osztani a játékosokat, nekem kimondottan tetszett, mert úgy képes informatív maradni, hogy közben sa sokat (ellenfelek pontos kiábrósolása), se keveset (radar teljes hiánya) ne mutasson, nem csodálkozik ha a jövőben az összes Metal Gear játék ezt használja.

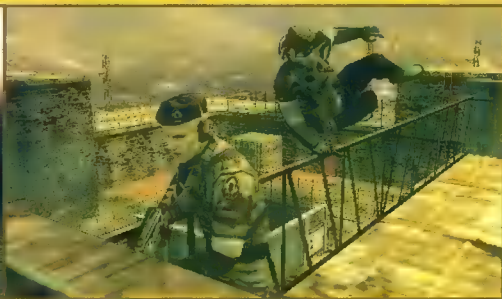
A másik, elsőre szokatlannak tűnő újítás a játék küldetésekre való felosztása jelenti. Ez természetesen maga után vonja a kö-

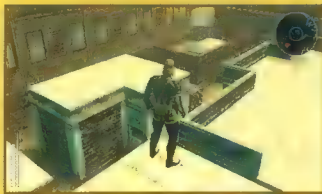
vet (ugyanakkor összetettségük ellenére is átlátható, logikusan felépített és hamar „megtanulható”) pályákat, melyeken célirányosan, az adott küldetés objektívainak megfelelően kell előrehaladnunk. Ennek köszönhetően kicsit úgy érezzük, hogy vezetve vagyunk, ugyanakkor talán sokan nem tudják, hogy a „szetelés” alapvető fejlesztési elv a kézi konzolos játékok esetében (ez teszi lehetővé a „bármikor-báhol, akár öt percre is” elv érvényesülését), amivel Kojimának nem elrontani akarják a szórakozást, hanem épp ellenkezőleg, a legközelebb igényhez hozzáigazítani. Komoly jelentősége is van a küldetésenkénti előrehaladásnak (és a legendás boss-fightek ezúttal sem maradtak ki), két pálya között ugyanis a bázisra jutunk, ahol esetenként akár az is előfordul, hogy több időt tölthünk el az emberünk menedzselésével, mint magával az akcióval. Van mivel eltűni a szüneteket, Snake ugyanis nem kevesebb mint száz lársát gyűjthet maga köré.

KISKIGYÓK

Ha a Metal Gear széria sajátosságait kell felsorolni, minden bizonytalanságot előrelé helyen fog szerepelni, hogy Snake mindvégigben egymaga küzd át magát az elleneséges terepen katonák hurokjai között. Ez a mondat itt is áll, csak az „egy magában” szó nem stimmel, ugyanis minden küldetésre vihetünk magunkkal három csapattaggal. Szinte látom magam előtt, ahogy a fanatikus Snake

rajongók háta borzadzik és hallom ahogy szentségtörésről beszélnek. Ne tegyék! A rendszer igenis jó, csak meg kell tanulni a használatát. Emlékszünk még korábbi részekből a kartondobozokra, ugye? Ezek itt is előkerülnek, amíg az aktív csapattag cselekszik, a többiek ilyenek alatt rejtőznek. Ez egy új taktikai elem, ugyanis a pályák csak bizonyos előre meghatározott pontokon lehet belebújni ezekbe és ezzel aktiválni valamelyik másik tagot. Jogosan vetődhet fel a kérdés, hogy egyáltalán mi szükség van a többiekre, ha Snake úgyis mindent megold magától? Ennek millió oka lehet (folyamatosan megértsünk, adott pont közelében akarjuk csapatotítani az egységeinket, stb.), de a legfontosabb megjegyzés az, hogy minden katonát más statisztikákkal rendelkezik. Van, aki a közelharcra támadásokban jeleskedik, mások adott típusú fegyvereket használnak nagyobb biztonsággal, míg egyesek a lapkodásban jeleskednek. A küldetések pedig pont így vannak megtervezve, hogy A-ból B pontba ne csak egyfajta módszerrel legyünk képesek eljutni, hanem mindenki szabadon kombinálhat attól függően, hogy a lapkodás-hírbászúros, a lapulásmesterlövés vagy a nyílt harcra részesíti előnyben. Amennyiben ez nem lenne elég óvintézkedés, az értékesebb katonáknál egy vagy több képességgel is rendelkeznek. Dupla sebességű lapkodás, az elkábított ellenfelek gyors elvonulása vagy a dobófegyverek megnövelt hatótávja mind olyan képesség, ami nagyon jól





jóhat bizonyos szituációkban, de a személyes kedvencem mégis a Deliveryman skill volt, melyet a pályán felszedett dolgokat azonnal a rakétára tudjuk küldeni, ami a folyamatosan kicsinek bizonyuló négy tárgyhelyes inventory mellett igaz arányban fordított a bázisunkból. Big Boss hírből ért szinte minden fegyverfűthöz magas szinten, ilyen képességekkel nem rendelkeznek, tehát jól jön a segítség. Már csak egy probléma van: hogyan toborozunk minél erősebb katonákat a társulatba?

KELL EGY CSAPAT

Egy dolgot szögezzünk le elejtőábrán: ugyan a bázison száz csapatot fog fér el, bizonyára lesznek olyan fanatikusok, aki magán a főházon kívül nem kívánnak felvenni senkit. Ez egy ideig

hez, és az esetek többségében érdemesebb az utunkba kerülőket elaltatni helyett, hogy kikérüljünk őket. A mozgathetetlen katonákkal két dolgot tehetünk: elhúzzuk őket a telerakótkig, az azonban nagyon lassú és hosszadalmas folyamat. Ehelyett sokkal hasznosabb odaacélni őket valamelyik kartandobozunkhoz és rábízni az egészet a csapatársunkra, aki automatikusan elintézi a foglyul ejtési procedúrát helyettünk. Ebből is látszik, amit már korábban hangsúlyoztam, hogy milyen hihetetlenül fontos használni a többi egységünket is, ha mára nem, arra, hogy stratégiai fontosságú pontokra rejtjük el őket! Az egységeket megint csak tánk van bízva, hogy mennyit foglalkozunk foglyuk ejtésével. Bizonyára lesznek olyanok, akik elfognak tíz ellenfelet, aztán hagyják az egészet és csak a küldetések végeredményével törődnek. Ez a gyorsabb és a rövid

egy pillanatra a képességekhez, hiszen nem csak a katonák rendelkezhetnek ilyennel. A rendelkezésre álló hely sajnos nem lenne elég ahhoz, hogy ezeket mind ismeretlen, de csomagjaink kiemelnék néhány érdekességet. A képek mi most lennének, mint felérték előre a területeket, képek bejelennek nekünk a térképen a különböző tárgyakat, gyengítik az ellenséges egységek életerejét és szállítják nekünk az opcionális küldetéseket, amelyek nagy részben erősebb fegyvereket és embereket vehetünk fel. Az orvosok közben gyógyítják a bázison lévő egységeinket, gyártják a hasznos csomagokat és gyorsítják a regenerálódást – az élelér mellett ugyanis legalább annyira fontos az erőnlét is, ha ez a küldetés közben nullára csökken, akkor ott helyben meghalunk! A technikuskok pedig természetesen gyártják a jobbnál jobb fegyvereket és löszereket, persze csupán akkor, ha



működőképes taktika, de elképzelhető, hogy később kevés lesz Snake önmagában, hiszen mi van akkor, ha véletlenül foglyul ejtjük? Ki szabaddja ki? Nem állítom, hogy Snake a játék során pont így fog járni, de ki tudja, érdemesebb felkészülni erre az eshetőségre is, hátha...?

A történet szerint Gene egy zsoldoskóbb álló nemzetet kíván felépíteni Kolumbiában, az eddig „pénzért-bármir” elvet követő katonák pedig kopva kapnak az alkalom, hogy végre valaki foglalkozz velük, és vakon követik őt. Egészen addig, míg Big Boss színe nem lép. Az ő hírneve és néhány renegát katonája kevés azonban ahhoz, hogy átlátszó a zsoldosok a maga oldalára. Meg kell győzni őket, ez azonban a hadszínter lehetetlen küldetés: ott áldozdunk mindenképp alábbzáró, csak aztán kérdés. Mi lenne azonban akkor, ha elküldítanánk az ellenséges katonákat, bebörtönöznénk őket a bázisunkon és megpróbálnánk észrekelni meggyezni őket a mi ügyünknek? Pontosan ezt fogjuk itt tenni. Snake kábító pisztolya látkelés eszköz eh-

tővön célra vezeti őt. Látni fogjuk azonban, hogy érdemesebb akár órákat is eltölteni azzal, hogy erős egységeket állítsunk át, van pl. egy alternatív küldetés, ahol Fox-tokat csábíthatunk át a mi oldalunkra, akik pozart statisztikákkal és a játék legerősebb fegyverével érkeznek hozzánk.

Ökét, tegyük fel, hogy megvált a foglyul ejtés, bekerülnek az újoncok a börtönünkbe. Minden küldetés után az legyen az első dologunk, hogy megnézzük a statisztikáikat, és ha úgy érezzük, hogy nem tudjuk őket hasznosítani, akkor kirúghatjuk már ilyenkor is őket. A meggyőzés napokat vesz igénybe, az esetek többségében minél zsirosabb a zsákmány, annál hosszabb ideig tart áttálatni, de ha ez sikerült, miénk az ember és eldönthetjük, mire használjuk. A küldetésekben használható egységek mellett ugyanis vannak kémek, orvosok és technikuskok, melyek mindegyikét a bázison osztályozhatjuk be az őket megillető csoportokba. Nem lehet rangsort felállítani, hogy kik a legerősebbek, ugyanis is mindenkinek megvan a megfelelő szerepe. Ismét térjünk vissza

elegen vannak és megfelelő szakértelemmel rendelkező tagokat leszünk ebbe a csoportba (Ujabb taktikai elem: azt tegyem ide, akinek A vagy S a technikus rangja, vagy azt, akinek rosszabb, ugyanakkor képes löszert gyártani? Ilyen dilemmával utatnyi alkalommal fogunk találkozni a játék során).

Nagyon kíváncsi vagyok, hogy mennyire fog bejenni a játékosnak ez a menedzselgetés elem a Portable Ops-ban, érzésem szerint ezzel még egy jelentős lépést tett a sorozat a szabad taktikázási lehetőségek irányába, és mindezt úgy volt képes elérni, hogy az akcióreszek mil sem veszítettek jelentőségükből. Nem-hogy kevesebb lett tehát a játék a várokozásokhoz képest, hanem jóval több – el tudnám képzelni legszebb álmaimból, hogy párhuzamosan halad egymás mellett kettő MGSC játéktípus, nagykonstrukciók az eddig jól bevált formában, míg a Portable Ops remélhetően PSP-n a küldetésekre osztott játékmódot és a menedzselés dománia. Nem akarom már ennél jobban dicsegni a játékot, mert lassan én pirulok bele, de hosszas gondolkodás





után sem jutott eszembe olyan alkotás az elmúlt évek terméséből, mely ilyen újszerűen és hatékonyan ötvözné a különböző stílusokat. De ennek ellenére sem tökéletes, végig elő a nagytölt és találunk valamit, amibe bele lehet kötni.

KI NE HAGYD!

Emlékszem, a kilencvenes évek közepe felé, amikor nagy számban keztek megjelenni a három dimenziós játékok, állandó problémát jelentett az automatikus kameramozgás – soha nem úgy követte az akció, ahogy kellett volna. Néhány év alatt a legtöbb fejlesztő rájött, hogy nem kell foglalkozni a kérdéssel, a játékos kezébe kell adni a lehetőséget, hogy minden szituációban a saját elképzelései szerint tölje be a kamerát. A mai kontrollernek erre tökéletesen alkalmasok is, az esetek 95%-ában valamely két rovaszomb forgatja jobbra-balra az operatőrt. Mi van azonban akkor, ha ezekből csak kettő van, és már foglaltak? Esetünkben pontosan ez történt, ezért a kamera négyirányú forgatását rölették a négy iránygombba. Használhatatlan. Sajnos olyan szinten, hogy jó eséllyel bele is fogunk üszlőni, ugyanis is képtelenség egyszerre mozogni és kamerát állítani, ugyanis az elfogas emberek egy bal kezé van, az pedig vagy az analóg kart vagy a d-padot irányítja, a kettő egyszerre nem megy. A legfőbb hibák között, amikor például menekülünk, gyakran csak ösztönösen segítjük az irányt, hogy merre kell menni, mert egészen biztosan nem lesz időnk megállni. Fekete pont. Úgyonny érthetetlen az is, hogy

mit futás közben lehet löni, addig FPS nézetben, ami főleg a pontosabb célzásra lenne kitalálva, miért nem működik ez fordítva, és miért nem tudunk közben mozogni? Olé, rezegjen be a kamera, ahogy a valóságban, nyilván nem tudunk mozgás közben pontosan célózni, de legalább adják meg ró a lehetőséget! Ezek annak ellenére, hogy zavaró hibák, szerezésére mégsem képesek elrontani a nagyszerű összképet. Grafikáját tekintve a Portable Ops természetesen „bepróbálkozik” a hardverrel, kitalálja, hogy merre vannak a határok. Nem akarok dobálózni olyan mondatokkal, hogy a legsebbe PSP jöttek, de egészen biztosan ott van a legjobbak között bármilyen összehasonlításban. Aki ismeri a korábban kiadott MGS Digital Graphic Novel-t, az pontosan tudja, hogy milyen stílusra számíthat az átvett jel-
 netekben, Ashley Wood, aki tulajdonképpen „A” hivatalos Metal Gear képregény rajzoló ismét őrült alkotott. Wilsonnal vitáztam arról, az alapján nyilvánvaló, hogy a 3D átvett ké-
 cerésére meg fogja felelni sok rajongó gyomrát, és a helyüket átvevő piszkos, fekete-fehér, gyakran elnagyolt, kis mértékben megminimált (mégis dinamikus) állóképek belagadása jóval nehezebb, de reményeim szerint a játék végére mindenki meg fogja kedvelni ezeket, a maguk módján önmagában is tökéletes műalkotások ezek. Pláne a hangokkal együtt, hiszen természetesen mindenki beszél, nem csak a szövegeket kell olvasni. Ha jellemezni akarom az összképet, a „silusos” szó jöna eszembe, az hiszem ennél nagyobb dicséret nem is kell.

Egy dologról nem írtam még, ami pedig bizonyára sokakat érdekelt: meddig tart a móka? Első végjátékig tart nekem a easy fokozaton 1 óra 40 perces, az alatt elvostam mindent, megoldottam az opcionális küldetéseket, felduzzasztottam a bázist maximumra – és fel sem tűnt az idő múlása közben. Másodszor a közepes fokozaton, az összes párbeszéd elnyomásával, kizárólag a fontosabb küldetésekre koncentrálni is bőven hat óra felé kúszott a játékos. Ez természetesen nagyon függ attól, hogy mennyi energiát fektetünk a bázis menedzselésére és mennyire tombol bennünk a mindent látó akarási vágya: három végjátékot simán benne van a pakliban. A szavatszós azonban leginkább a multiplayer lehetőségek kibontakozásával fordul át jóból kiválóra. Ahogy korábban is említettem, rengeteg kín alapul világszerte, és a legnagyobb probléma az európai meg-

jelénssel kapcsolatban az, hogy nagy hátránnyal indul mindenki azokkal szemben, akik hónapok óta minden nap ezzel játszanak. Epp a napokban volt egy nagy amerikai játékdalal egy pénzdijs (I) Portable Ops verseny, és a döntő videóit nézegetve látva maradt a szám, olyan profin talták, hogy néha követni sem tudtam mi zajlik a képernyőn... Na ilyen se lát minden nap kézi konzolon az ember.

Mi maradt hátra? A várokozás. Egyelőre ahány forrás, annyi időpont van megjelölve a megjelenéssel kapcsolatban, de legkésőbb áprilisban egészen biztosan megkapjuk mi európaiok is. Ha valamilyen, akkor ezért érdemes gépet venni, kihagyhatatlan!

Vega

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

KOMARI / KOJIMA PRODUCTIONS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szélesség:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (wifi 2-6)
mentés 192 kb

✓ nagyszerű újideák.
jórészt bevezetett megújítások
X rossz kamerakezelés

9 pont

MARTIN BEL

MGS-sel persze az kében ezért a hoz - nyonyok asztalod szerezessse
 A nem is melyik
 PAL



A Children of Mana tesztelésakor az emberben végig ott motoszkált a tudás, hogy abszolút nem lenne ajánlott készírt pénzt kiadni, hiszen hamarosan érkezni hozzánk a Square Enix másik legendás sorozatának (ha nem rögtön a leg-híresebbnek) egy átirata, a Final Fantasy III. Hogy mennyire remake ez, és ez mit jelent pontosan, megmagyarázni nem az előző feladatok közé tartozik, de egy biztos: elég furán érezheti magát az egyszerű tesztler, ha az annyira várt játékkal ellátott órák során folyamatosan a Children játékmeneit, de leginkább grafikáját sirta vissza. Na de mi szaladjunk ennyire előre, kezdjük szépen sorjában.

AZ FF III PROJECT

A Final Fantasy harmadik epizódja különleges fontossággal bírt a sorozatban. Az első olyan epizód volt, ahol a job rendszert bemutatók között – mely rendszeret később az ötödik és a X-2-es részben láthattuk viszont. Itt is a kristályok körül bonyolódik a történet, melyről a Square szinte az egész square-éra alatt képtelen volt elszakadni. Ez a rész, amely ráadásul soha nem ju-

tott el a rajongókhoz angol nyelven, már ha nem számítjuk bele a fanok által készített amatőr angolosítású, mely az emulátorok és ROM-ok tengerében immár megtalálható (állítóg). A Square aztán bejelentette a harmadik epizód érkezését, de nem akármilyen konzolra, hanem a DS-re. A remake felett az eredeti csapat főnöke, Tanaka Hiromichi babóskodott, és az eredeti Nobuo Uematsu zené felújított, remixelt változatait kerülnek majd be a játékba, tudhatjuk meg. A várakozások természetesen hatalmasok voltak, de az érkezés képek és videók sok kérdőjelet hagytak maguk után. Látni akartuk a játékot, ki akartuk próbálni, mert a képek immár önhöz vissza semmit a DS játékok minőségével kapcsolatban. Japánban és Amerikában már megjelent, hozzánk pedig valamikor tavasszal érkezik – ennek öröme alapján szívesen vettük álmát!

AZ ELSŐ PERCEK

A modern koncepció már az első pillanatokban arcul csapja az embert: egy kiváló minőségű CG-itróval kezd a játék, mely alatt főtámaszó és ismerős dallamok szólnak. Remekül indul, már

már egyszer biztos! A New Game kiválasztása után egyből a mélyvízbe dob minket a játék: főhősünket al kell nevezni, természetesen, miután egy barlang mélyébe zuhanunk. Semmi felvezetés, már csatlakozunk is.

Nézzük az első impressziókat: a játék szép. Ahhoz képest, hogy három dimenziós megjelenítést használ (amiről ugyebár tudjuk, hogy nem a DS legnagyobb erőssége), kifejezetten látványos, így a labirintusokban. Az egyik ráadásul ráadásul tetszőleges szöveglében közelíthetünk a kamerával, melynek a rejtett tárgyak és kapcsolók megtalálásakor lesz majd szerepe – de csak szépen, sorjában. Az első gyönyörű ellenfelet lecsapjuk: hoppó, ímélt van megnyerés, ímélt pénz (gl, mi más) út a marokunkat, és kapcsolati pont is jár. Minden a megszokott mederben zajlik tehát: a barlang végén jön a főellenfél: a mentési hely viszont sehol. Na igen, itt már érezi, hogy valami nem teljesen van rendben: az óké, hogy tizenöt-húsz éve ezzel kellett a játék nehézségét valamivel feljebb tornáztatni, de egy handheld játéknál nem éppen a legszerencsésebb döntés a játékost ugyanazon barlangok ismételt kipróbálására sarkallni, csak mert gyakorlatlanul belpégett egy terembe. De túlunk immár is, és a történet szépen felfedi magát...





Múlt hónapban volt szerencsém tesztelni a PSP-s verziót, így viszonylag friss élményekkel és összehasonlító alappal rendelkeztem a játékok illetően. Nem teljesít rosszul a **Star Wars Lethal Alliance** DS-en sem, sőt, a gép lehetőségeinek képest talán még többet is kipróbál magából, mint PSP-n. Csak hogy a kinéves megjelenített 3D egyáltalán nem áll jól a Nintendo hardverhatárainak. Irányítási problémák, pörkölés grafika, soraik meg? Ez is csak egy átirat, egy másik platformra szánt, nem ide való játék, ami teljes mértékben figyelmen kívül hagyja az érintésképpontot és a dual-screen opciót. Helyette kinos ügykezelést próbál kinéztetni és kartolalomban felhőni nagyobb testvérehez.

Első élményem a játékkal az volt, hogy kikopaszom. Nem direkt, velelletül. El akartam indulni előre, de a nyíl helyett véletlenül a Power gombot nyomtam meg. Ez akkor megvilágosodtam, rájöttem, miről is akarok irni: nekem ezen a felől. Talán észrevettél, hogy most tesztelt először DS játékokat az újság hasábjain. Régóta vártam az alkalomra, hiszen nagyjából két éve, hogy az európai megjelenés nyomára bukáztam egy DS-re. Ma már csak azért nem bántam a véletlét, mert fél éve rá kaptam a PSP, aminek megajánlhatatlan vidám ártt kisajánlatok. A mi feladta a DS által okozott csalódást. Eleinte még kelles DS fan voltam. Aztán jött az arcucsalpás. A DS Lite megjelenése. Csak egy év teli el, és az első tulajokat cserbenhagyta, a Nintendo nyíltan vállalta, hogy az eredeti DS egy órmóssal, kiforlatlan, csúnya, nehéz masina. Rossz helyen vanok a gombjait, csak asztalra téve átvethető igazán, mert ha egyik kezünkben ott a - túl rövid - stílus, a másik csúszkán, onni a gépet tartjuk, percek múlva főjni kezd. A méregdrága DS Lite felhúzócsok azt mondtam

magamban: stüssék meg a kapott Apple-dizájnt, a franc sem akar hívni Nintendo számomra! Jusz se fogom lecsérélni a behemót gépet! Inkább nem használok, de nem cserélek le. Amúgy is komplikált vele netezni, és a métrón is hülyén néz ki a dupla képernyő. ...Azt hiszem, így lettem végérvényesen PSP hívó. Lehet, hogy gazdaságilag a DS szikerebb a Sony hardverhatárainál, de számomra akkor is csak egy csúszkás, amit az a négy játék is megérdeml, amit a hónapban tesztelhetek. Az SW LA-re visszatérve: egyellen pozitívuma a főhősné is robotja közti csapatmunka. Újdonság a négyjátékos multi (három játékmód, mindenki saját kópával kell rendelkezzen), s a néhány érintésképponty minigame. Összességében a Star Wars Lethal Alliance ideális játék egy DS tulajoknak, akik lelik mielőtt PSP-re vágynak.

Szilfő

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE

grafika:

játékoskodás:

szórakoztatás:

zene / hang:

hangulat:

közepes

közepes

közepes

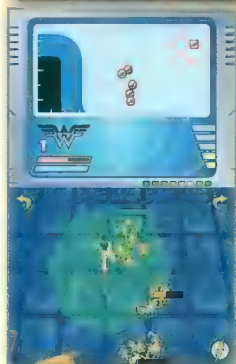
jó

jó

1-4 játékos

✓ kooperáció a robottal, néhány minigame ill irányítási problémák, speciális képponty 3D

6 pont



A **Justice League Heroes** eredetileg nem rossz játék, csak a DS bizonytalánvalt a játékosok számára. Nagygépeken jó minőségűt kaptak (leszt: 2006. november), állítóg PSP-n sem rossz, még GBA-n is értekelhető, csak ezen a szerezéssel DS-en nem tudok kihozni belőle semmi érdemlegeset. A bevezető videó egész palós, igaz, csak az első képernyő történeti események, főnt egymagában unatkozik a játékos. Ez rossz jel, amíg következtetni, hogy ismét olyan stultus van dolgunk, ami teljesen mellőzi a dupla képernyőben rejlő lehetőségeket. Vajon a játékosok szükségünk lesz-e? Esélyes, hiszen a játék induláskor egy utijenymat helyettesíti a start gombot az érintésképponty. Szíros monccsal kíváncsi lennének (nemrég ettem tejizunkból sült), viszont nagyon szívesen előartom a cél szegelő pótlókat... avagy stílus t, ha valóki a hibaból megnevezett játékból kedvel. Mondjuk, amit én az első generációk gépműhez kaptam, az inkább csak egy vacok, kiféltetés műanyag pótló, ami sokban emlékeztet a „korai görögök és rómaiak írvesszőjére, amellyel a betűket a viaszszalag bevonatból karcolták” (forrás: Bolcs, idegen szavak és kifejezések szótár). A karakterszavakban mindenben két képernyőre kell rábánni, még mindig a pótlóval. Jó lesz megjegyezni, hogy a villámember kaptát rosszul paraméterezték, a pontszám rábánni nem értekel semmit, csak egy fél centivel feljött. A csajzi kiárvázolatlanság nincs ilyen gond. Maga a játék felhúzócs, lehangoló külseje, 3D-s hack'n slash. Botányosan rosszul néz ki (főleg mostlév PSP-sz után), minden szögletes, testükrök gyakorlatilag nincsenek, néhány rábánnás és speciális mozgásban kívül nincs semmi, ami felbánnásné a játékos méltó unalmából. Az idegesítő felhúzócs csak rátevez egy kópától a visszatérőcsé összképre. Talán mon-

donom sem kell, mert közben gombokkal irányítunk, a pótlócska nincs semmi szükség. Szerintem ez a játék egy átvész, egyszerű pénzleltűzés, csak arra jó, hogy Pistike születésnapjára megvegye anyukája, aki csak azt látja, hogy a barátnőn tetszik Batman és Superman, Pistike kedvencei, akik nyilván kizárólag minőségű játékokhoz adják a nevet. Aztán Pistike kínosan mosolyog, anyuka nem érti, mi a baj, a gyerek kíváncsi, hogy nem tetszik a játék, vigíli könyvcseppek zárszámba tartalkik a szülőnek megelégedés, természetesen, amikor ilyeneket mondok, érzek némi lelkesítetést furdalást, mert általában nem gondolkodt bele, milyen pocskék érzés lehet egy leltűzés kritika olvasnia annak, aki előző nap kaptam meg a szobán fargó játékok. Sajnálom, sajnálom, na de ez az élet rendje, ha egy játék rászolgált, azt bíznny le kell húzni. A szuperhősek is kámlettelenek a gonosszal szemben.

Szilfő

JUSTICE LEAGUE HEROES

grafika:

játékoskodás:

szórakoztatás:

zene / hang:

hangulat:

közepes

közepes

elmegy

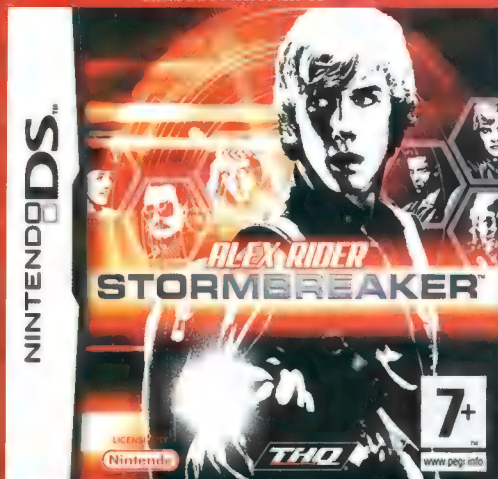
jó

elmegy

1 játékos

✓ bevezető videók, jó zenék ill minden más

4 pont



A mikor ilyen jók karul a kaszabba, véglegesen nem ártom a DS által sikereit. Hogy volt kapott az a korábbiak lenyomatát a PSP-re. Kaszáló re-
gálak, az ilyen, de árték ide is a
minősíthetetlen a nem is
nem oka
rom szőlő, a sem
in a kémszóni
hulladék jött a az Alex
Dud screen Ne
Ma
nem
dírt
díveze
telát
t a start
egy perc
több
szóznómom. Az Alex
szabad
mert minden
dicsejt
szorított
liz a
ne
yar beszélünk címd,
nem hal
a filmcl, színészek
az
bb
tűnéség. A jö
a
is
ni a film
válozásoknak
gálát h
a C64 színvöl
klog
a
szere-
a
meg, nem
előadónak, hisz
a de nincs is mit
jött kb. 0,2 %
(a)

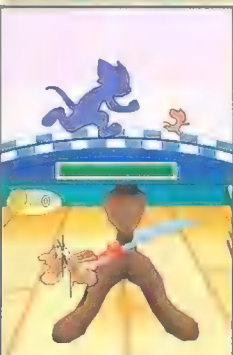
szi! Éltél egy... min...
főhisztű ügy mint valami
egy... éltünk a földön, fi...
a szerencsésnek úgy sőt... vagy
használ... végző A zene nem
visztes, persze nem is jó, ti... midő
Mindent összevetve halál cím a...
nem az...
mias... minden rá szánt... főlegles... unal...
zarlas... időr... senkielő nem fog...
mert...
módja szerencse... úgy azt... boldizmas...
elvérezi Alex... a boldizmas...
tiro me... Csak

ALEX RIDER: STORMBREAKER

THE MÁS VERGŐ: GBA	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavacosság:	elmegy
hang / hangok:	elmegy
hangulat:	elmegy

✓ néhány ezerért talán tovább tudod adni
 ■ ostoba és unalmas

3 pont

[illegible]

ni a képeimről. Ha kellően gyorsak vagyunk, Tom feje elé egy osztály, vagy app a képebe vágódik egy sodroló. Külön kiemeltem a jétek grafikai, ám szépséges 3D, nem az a klinkeresen kidurró falak, hanem testek és a shaderek technika építését. Tehát a 3D-animációk, a mozgások, a vizuál is illő, de inkább a rajzfilmes környezet. Rögön az első pályán a Nisky, egyszerűbb dögcsúrt, a fűtőlünk (a Macakogatótól) ha valaki nem tudná). Összességét egy rövidke, buvakar, megfigyeléshez, de hangulatilag helytálló és helyenként igen szórakoztató Tom és Jerry játékokban dögünk. Szinte szíjnyújtó Tomot, mikor egy seprűvel hirtelenességgel kap fejére a gózdasszonyt), ólnak természetesen csak a lába felé, a fészre szó. Min! é! Niki! Vukban. Feltámaszt, ha az úban már nem isz lesz.

TOM AND JERRY TALES

EIDOS MÁS VERZIÓ: GBA	
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szerkesztőség:	közepes
hang / hang:	közepes
hangulat:	jó

✓ humoros, jól néz ki
kidolgozatlan, kicsiknek túl nehéz

6 pont

576 KONZOL

szét a Bounty-i MOST! Zs.) **Steve Y (Zsina matrész, később egy cementes vödört Steve nyakába és lökve vízbe... aztán újból nagyon magácska is! Martin)**

Szervuszok! Játékhoz kevésbé kapcsolódó, ám annál érdekesebb (?) történet. Tavaly nyár, egy napfényes szombat délelőtt, ki-vetéselem a hügóm néki zűgyögek a vonatn apának felé. Se-baj, nálam a DS és a nemrég elvontat Minih Cap (GBA). Olyannyira belezavartam, hogy azt sem vettem észre, mikor a vonat vagy fél perce állt és az emberek nézelődtek ki az ablakon. Nem is vettem róla igazán tudomást, biztosan a „szokásos” felsővezető-szakadós – így legelőbb [gondolom] még kapok egy kis időt a játéka. Pár perc múlva a kálodalon helikopter landol, belőle pedig mentőoszlop szállnak ki sietve, teljes menettel-szere-lésben. Itt nagyobb gond lesz. Le is szálltam, mivel szépen meg is kért mindenkint, hogy szveszkedjen átfáradni a túlórára. Lesz-állok a várandós, hogy kőszekedjen látom tenn-venni a mentőszó-kat. Ahogy a közlekedlen levélköt hallottam, egy ember valahogy be-eggett a sínre és a vonat levegő legelőbb az egyik lábát! Szerencsétlen. Jönnek a gondolatok és az érzések. Nem hinném, hogy helyénvaló lenne megbámulni egy szenvedő embert, akinek – ha túléli – most változott meg gyökeresen az egész élete, így érzem és gondolom. De többek nem. A sok érzékelten beké- meg odamegy és bámulja, közben pedig tréscelnek. (Különben hogy jutott volna el a hozzát az információ? És hogy írtad volna meg azt a levelet? Tudat: ok-okozat. Zs.) Mintha valami dalsó cír-szűl i látványosság lenne, egy kőszekedőnél csatolva bulvárműs-ón élőben. Hihetetlen. Ha lett volna gyomrom hazáig, magam ci-bálom volna el őket. Inkább átmentem a túlórára és felhívta hergettem magam, havgortg a gyomrom és zokatolt a fejem a gondolatoktól. Amikor kavgortg az embert hordágyon, még több „nézelődő” ment a helikopter felé, mintha ez lenne a legtermésze-tesebb dolog a világon. Körbenézve mindenki csak nevetgél, beszélget, társalog, tudomást sem véve arról, hogy egy embertársuk élete tőlük néhány méterre megtérgényesen tönkrem. Mág nem hiszem el. Vagy csak én vagyok annyire érzékeny? Naivság len-né? Naivság élvámi az embereket a tapintatlanságot, az együttér-zést? (Szerinted? Igen. Zs.) Nem hinném. Alapvető problémák vannak. A sok elbutult, bulvárnag vezetők aghyaltól nem gondol be-szembe. Nekik elég a „jenny és cirksz”. (És az már az ókorban is így volt, ne várj meglepetést. Zs.) Mert azk tényleg káros, szemben a játékokkal, ugye. De hát ez van. Le kell nyitni. Ha le tudjuk. Azóta csak ritkán tettem elő a játéka a Minih Cap, mert mindig rossz érzésem támadt. **ThesKisnek (És elsőran volna a levégőt lábat. A „Dögöl meg Martin, te érzékelten gyanú állót” kezdetű leveleket az is-mert email címre kérem. Martin)**

Sziasztok! Csak egy rövid történetet írok le, ami véleményem szerint jól mutatja, hogy a videójáték kultúra egyrészt termékei már művészi szintűek, és hatással lehetnek olyankor is aki soha nem játszottak. Szóval, a barátomnak megmutattam a SoC első kiadványát a harcot, és lassan csodák és igazságok róla a látott jelenetek. Persze nem voltatta be, az egyeztetés rajta, hogy megfogta és Uda csodás világa. **(A nyakadba majd zokogni? Jó taktika, és én alkalmazom majd. Martin)** Hát, ahogy egy reklámban mondják mostanában: ószít az teljesítmény! (Majd ha a csajod meglesz BÄRMIT, csakhogy az ő kezében legyen a kontrollor, na AKKOR beszélnék teljesítményről. Zs.) **(Te meddig mennél el Zsina, hogy a kezeden legyen a kontrollor? Martin)** Na, nem az eztem, Uda bácsi. Údv mindenkinek, evans!

Kedves 576 team! Közhely lenne azt mondaniom, hogy az új-szok vagy, hiszen mindenki tudja hogy ez az igazság. Hálás vagyok Nektek, hiszen nélkülük semmire sem jutottam volna a Tomb Raider úrvészítésben, és a Final Fantasy titkait sem siker-ült volna soha megfejtenem. Örülök, hogy egy nap megismer-tem a híres RPG kifogást rajtam egy döntésem, hogy regisztrálom a fórumra, és kérek egy kis segítségét. Azt hittem meglepően a választ a kérdésemre és már tépek is egy másik oldalra... De nem tudtam. Anyira megszerettem az 576 Online-t, hogy egyik nap azt vettem észre hogy csak irak, és irak... neftűgő lettem? A fórumon egy szuper közösséget találtam. **(Az tibi: dr-mány, intrika, szerelem, 'im lovin' it! 6575464. rész Zs.)** (Mar-tin, te szeretnivaló!) Így minden olvasónak csak ajánlani tudom,

hogy legalább egyszer térjen be erre az oldalra, és regisztrál-jon! Most sokkal közelebb érzem magamhoz a Konzolt, ami nem csupán egy lap, egy újság. A konzolnak szíve, lelke van. Ezért is szeretjük annyira! Kedves 576 konzol! Nagyon szeret-ünk, és kívánjuk hogy legyél még nagyon sokáig! **Rino (Ugyanezt kívánom én is, veled és minden kedves olvasóval kapcsolatban is. (kacsint). Martin)**

A videójáték mánóm olyan hozott vicces, és mivel való-ság, észlél a történetekből kiderülve szánalmas és sértő hely-zetbe. Mindkét eset vagy 7-8 éve történt PS1-es mánóm alatt. Nos, éppen az egyik ilyenél a Pac-Man Worldt játszottam, mikor éppen a gulyáslevet készített és kellett nek felhoz-ni 3 fej hógymát. Mint tudjuk eme leves szíve-lelke a hógyma, rásszámom magam kedvenc ételem lévén. Sietve lerohantam a kerbe és eszeveszetten keresni kezdtem, mert elégé jászatható-m volt. Gyorsan észrevettem kimagasló „szárait” melyek elégé hasonlítáltak az újhógyma száira, de bátoroságotam és magabiztosságomat javított, az hogy kilátszott a hógyma tele-je. Innen már nem sok kellett, kihúztam mind a 3-ot, letéptem a szárait, megmostam, majd bevittem anyukam. Nem volt ideges mikor rájött, hogy az összes kardvirágja miatt már volt nek kellőgánya. A másik sokkal rosszabb mely a Tomb Raider 4-hoz kapcsolódik. Ott ültem egyedül a gép előtt, mikor csör-gött a telefon. A tesóm mondta, rájak fel a tyúknak koppó vi-zet, amivel majd egyet kopasztanak. Mondtam, hogy az állatot ugye nem nekem kell elintézni. Dehogy az Érzéské néni a szomsz-d már elintézte – szerencsére. Na fogtam egy nagy lábat, persze sietve megöltöttem vízzel és feltettem formi. Na, ennyi-nek elégnek kellett volna lennie, de nem nekem. Kimentem a tyú-kiért. Megfogtam a két hátsó lábat és elkezdtem vinni befelé a konyhába. Bele a kenderbe, de túl sok volt benne a víz. Mon-dom azt nem hiszem el, pedig már nagyon folyathatékam vol a játékok. Kivettem a tyúkot amiről ömlött a forró víz, mert per-ze a csapból már folyt engedtem. Mivel a kender is már elég meleg volt elkezdtem levesmerővel kimerni a vizet. Végül siker-ült és ró tudtam lenni a fedőt is. Megfordultam és akkor vettem észre a behozott nyomát. Gyors az is felismertem, majd végre le tudtam úlni újra játszani. Tesóm haza jött anyuval együtt és kérdezte: Hol a tyúkt? Mondtam a kenderben. Na kaptam olyan, mert már félt vagy 40 perc szörzést-bőrszést. **(A játék káros az emberekre. Tülli a szőri. Zs.) Tüllentül (Leveleddel elég sok időt töltöttem. Első körben azzal, hogy megérsem a mondatokat, másodszorban azzal, hogy olvasható formába rázzam, hogy az olvasók is megérték majd. Baráti jótanácsként annyit mondanék, jótssz kevesebbet, és gyakorold kicsit a nyelvtant, meg a helyesírást. És is segit, ha néha könyveket olvasol. Ja, és küldj édesanyád leve-séből, éhes vagyok. Martin)**

Ökék fiúk-lányok, akkor most jőjön a NAGY szett. Meddig bír-jatok éremóval? Sokáig? Biztos? Elindítom a zúdat az alant el-terülő „kis” szösszenettel. Javaslom helyeztetek magatokat ké-nyelembe, mert az elég lesz... **Zsina**

Hej!hát, ez itt én vagyok a kis telebábú. Lassan két gyermek bol-dog vagyok. Bár egyre inkább a már meglévő csemetém kitüma a konzol előtt, és már az 576-ot is büjje rendszeresen. Vívó piná-mal. Meglátóla az újságba a cikket a játékról és így csúnd, mintha olvasná. Hát a kis hüjje, hát azt csak én tudok ebbe a családban rendezni, hisz a néz rám a csajom, a fiam meg egye-sen egyfajta új gallemek tart, pláne miska végigvitem a re-zident normálom. Egy hete szenvedünk a kertünkkel, de nem jó-vínik rá, mikor eszi be a lovat a fene. Az külön felkelti ilyenkor, hogy félénkített kázi a hülyegyerekek, hogy meglátóla az új-ságban, hogy hogy lehet becsalogatni a lovat... és mond valami hülyeséget, amit én mondtam előtte. De hát én mondtam, így a hülyeség volt. **(Az alma és a faja ugye... Zs.)** Pszén azelőtt a re-zi 4 volt a kedvencünk, neki is, meg nekem aztán pláne. En irányítottam, ő meg nézte és figyelmeztelt, ha növényt kellett en-nem. Az exnejem kiborult, mikor meglátta hogy mivel játszott, hiszen Noel még csak két éves. **(Nem hozzád volt szerencsém ve-lenélül? Zs.)** Elmoggyaztam neki, hogy odakin az utcán nap-munka van zombik káziak jónak kelnek, a néha mi magunk is az-zó leszünk mások szemében. Volt olyan játékt, amit nem enged-

tem hogy nézzem, mert úgy ítéltém meg, hogy károsan hatna az értelmi, pszichés, valamint mentális képességeire (vagy ezek ugyanazon fogalmak? nemtom vazz). Ilyen magamról volt példáu a superman retum, a maga ideglépleten csapnivaló színvonalá-vól, vagy az a barna fakocsi, amire azóta sem jöttünk rá hogy mire való. Nem tudom mi lesz később, felek nem lesz százas a gyerek mire felnő, felek olyan lesz, mint én. **(Az alob! napi: napi örök itli levele? Zs.)** Pedig tudom, én én is leszek egyszer szőgő, meg minden: addig nem csinálhatom meg a lekedet, amíg nem vittél végig a rezident evil hámat (merhogy az a leg-könnyebb színterem), szal a csajomtól, aki a feleségem lehet-von – mert az meglepetésemről – kaptam egy x360ot. Na-gyon boldog vagyok. Bár róna lál tévém... de a szomszédok van, és néha úgy állok hogy állások hozzájuk, a képményjűk-re, és akkor gyorsan odaszalok a géphez és bekacsolom, és az a már majdnem olyan mintha azon játszottam, meg a fram játszás közbe a nyakamba ül és fojtogat, miközben kameozok meg rángat ide és oda, és akkor azt mondom: hű, tiszta nitindó wii ez az érzés. A csajom is rászokott a pinátóra, de én nem ra-gyon unom. Nem ilyen módon oktam lovat bevinni a játékbá. Elmondhatom, hogy olvastam valahol, hogy a videójátékoktól a nőknek ésszemégy a mell és additálkint utána a bakteridás fertőzésel kelet. Megtagadom a diktát, és azt monda: hű le-het, hogy tényleg így van. Egy darabig nem játszott. Egy hétt. Aztán meglátta, hogy terhes, és most egyfolytában pinatizál, hogy kagyalja az anyo szerszet. Mondom ott én az én gyerekem, jácóó azóó, nekem meg adta a kontrollert, és hagyjátok. Na-gyon várom a rezisőt! **(Én meg már a leveleked véte. Zs.)** **(A számból vetted ki a szót, kollegina. Martin),** bár kicsit megijedtem, mert egy korábbi számatokban azt olvastam a hí-rek rovatban, hogy lehet hogy csak ps3-ra lesz. Nemá. A hógym szőrný lenne, mert nincsen már pénzem olyan nagyon fel-esleges, hogy csak úgy venni tudjak ps3-t. És anyj nyugdías meg nincs is úpesten, amenyit leülhetnék, hogy ősszejűjön az a sok pénz. Addig a zombis játékokat **(Hát ne haragudj már meg, de látszik rajtad... Zs.)**, de a dead rising nekem egy csod-lós volt. Szép szőp. Ősszételt én tudtam a koszt lenni, de tudom hogy nem teljesen így írják, és elnézést érte, hiszen remek ember volt koszt, azessen ő találta fel a telefon meg autópályá-kat is építetett), de valami hánykolást belőle. Számomra. Meg nekem nehé, és ez az csak az esetben nem baj ha lebilinc-sel a góma, de ez most azon egy történet. Mondjuk én nagyon szőgőrnem nézem a játékokat, szal ez az én bójom. Egyzser asszem engem is zombinál nekem. Az árpád úlkészés emeletén betétem az 576 főhadászalásóra, ahogy egy kyler durván ala-ku fazon fogadtam. Akkor a gyermekem még kicsi volt nagyon beszélni se tudott (ő régi szőp idők) fogtam a kezembem, a szá-m be volt kenne foglyúú szőrný vagy mivel, mert teljesen kicseré-sedet, ugyanis akkor még volt téb ebben az országban de per-ze a politikuskat az is lenyűltak. Valomelyik régebbi számba vettem meg, és közben láttam az arán hogy nagyon csodálta a far-kozt hogy milene van minélünk. Na mondom esse rezizik többet. És valóban. Előtte szőgőrnem még elűstöttem egy pontot hogy látólok a szőgőszatokban anno. Igen monda, kérdeztem hogy nem szőrnemegyes voltál akkor? Mondta hogy nem. Nem érte-te sztem hogy direkt őssze akartam kvenni a dővnyti bíb! báci-vól... szővél ez a szabaddkiz jó dolog, csak nemtom abba hogy-ni mer olyan jó szabadon bármít mondaní példáu...mexikái csor-variáz. Hát én nem szőper? Kreatív vagyok, reprezentáram az ami sokkal fontosabb hogy xbox kettősim van mosm. Valamit akartam kérdenzi, de ellehetelttem. Na mindég, jó vagyatok? **(Ezek után nem mondhatnám... sző... asszem hógym. Zs.) kugle (Olyan volt az ez levelet végigolvasni, mint sajátfe-szével önkieleklőgést végezni. Komolyan, majdnem kőitit után nyúltam. Még jó, hogy vége a Csevegő-nek... Martin)**

Ez most olyan szinten készre tett, hogy a jövő hónapban meg-álít parancsolok. Legalábbis egy időre. Újra lesz tema. Ággó-djaitok! **Zsina**

A Csevegő Művek felvételt hirdet. Ha gyárunkban akarsz dolgozni, látogasd rendszeresen a www.576konzol.hu fórumát, ahol az „576 Konzol” résznél minden hónapban meghatározott aktuális té-mánkat. Aztán ha gondold, szőlj hozzá.

576 KONZOL

TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385



hétfő-péntek: 9.00 - 16.00

PS3

Def Jam Icon	előrend.	márc. 23.
F1 Championship Edition	előrend.	márc. 23.
Fight Night Round 3	előrend.	márc. 23.
Genji Days of Blade	előrend.	márc. 23.
Motorstorm	előrend.	márc. 23.
NBA Street Homecourt	előrend.	márc. 23.
Need For Speed Carbon	előrend.	márc. 23.
Resistance Fall of man	előrend.	márc. 23.
Ridge Racer 7	előrend.	márc. 23.
The Godfather	előrend.	márc. 23.
Tiger Woods PGA Tour 07	előrend.	márc. 23.
Unltd Legends Dark Kingdom	előrend.	márc. 23.
PS3 gép 60GB-os merevlemezrel	előrend.	márc. 23.

PS2

Burnout Dominator	14599	tavas
Call of Duty 3	15999	kapható
Final Fantasy XII	14399	előrend.
Godhand	10599	kapható
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	9999	kapható
Lego Star Wars II. Original Trilogy	12999	kapható
Medal of Honor Vanguard	14599	tavas
Meet the Robinsons	12999	tavas
Mortal Kombat Armageddon	10599	kapható
FIFA 07 "magyar nyelven"	14599	kapható
Need For Speed Carbon	14599	kapható
Need For Speed Carbon Collector	15599	kapható
NHL 07	14599	kapható
Okami	10599	tavas
Open Season / Nagyon Vadon	12999	kapható
Prince of Persia Trilogy+2+3 egyben	9999	kapható
Rayman: Raving Rabbids	11999	kapható
Shrek Smashin' Crash racing	9999	tavas
Splinter Cell Double Agent	11999	kapható
Superman Returns	14599	kapható
Teenage Mutant Ninja Turtles	7999	tavas
The Fast & The Furious Tokyo	9999	tavas
UEFA Championship League 2006-07	14599	tavas
PS2 Gép + Memory Card	37999	akciós

PS2 Platinum és Akciós

24 The Game Plat. "magyar nyelven"	5999	kapható
Batman Begins	6299	kapható
Battlefield 2 Modern Combat Plat.	6299	kapható
Black Platinum	6299	kapható
Burnout Revenge Platinum	6299	kapható
F1 06	6299	kapható
FIFA Street 2 Platinum	6299	kapható
Fight Night Round 3	6299	kapható
Final Fantasy X-2 + Soul Calibur II	4999	kapható
Gran Theft Auto Vice City Stories	5999	kapható
Grand Theft Auto San Andreas Plat.	8999	kapható
Mortal Kombat Deception	3899	akciós
Mortal Kombat Shaolin Monks Plat.	6299	kapható
Moto GP 4	5999	kapható
Need for Speed Most Wanted Plat.	6299	kapható
Socrom 3 Platinum	4999	kapható
The Godfather	6299	kapható
Tomb Raider Legend	4999	akciós
Tourist Trophy	5999	kapható

PSP

Burnout Dominator	11699	tavas
Chili Con Carne	11999	tavas
Daxter Platinum	7299	tavas
EA Replay	6299	tavas
FIFA 06 Platinum	6299	kapható
FIFA 07	11699	kapható
GTA: Vice City Stories	12999	kapható
Killzone: Liberation	14999	kapható
Medal of Honor Heroes	11699	kapható
Mortal Kombat Unchained	10599	kapható
Need For Speed Carbon	11699	kapható
Need For Speed Most Wanted Plat.	6299	kapható
NFL Street 3	11699	kapható
NHL 07	11699	kapható
Open Season / Nagyon Vadon	14999	kapható
Rainbow Six Vegas	12999	tavas
Shrek Smashin' Crash racing	9999	tavas
Sims 2 Pets	11699	kapható
Teenage Mutant Ninja Turtles	11999	tavas
Tekken Dark Resurrection	13999	kapható
Tomb Raider Legend	4999	tavas
UEFA Champions League 2006-07	11699	tavas
Aktuális gépekinkről érdeklődj üzleteinkben!		

Nintendo Wii

Ant Bully	7199	tavas
Blazing Angels	16999	tavas
Call of Duty 3	14999	kapható
Excite Truck	13999	tavas
Far Cry Vengeance	16999	kapható
GT Pro Series	6999	kapható
Happy Feet / Tancóld Talpak	14599	kapható
Madden NFL 07	14599	kapható
Medal of Honor Vanguard	14599	tavas
Meet the Robinsons	13999	tavas
Monsters 4x4	16999	kapható
Need For Speed Carbon	14599	kapható
Open Season / Nagyon Vadon	16999	kapható
Rampage Total Destruction	7199	tavas
Rayman Raving Rabbids	16999	kapható
Red Steel	16999	kapható
Splinter Cell Double Agent	16999	kapható
SSX Blur	14599	tavas
Teenage Mutant Ninja Turtles	16799	tavas
The Godfather Blackhand Edition	14599	tavas
The Grim Adventures of Billy & Mandy	10599	tavas
The Legend of Zelda: Twilight Princess	16999	kapható
Tiger Woods 07	14599	kapható
Tony Hawk Downhill Jam	12999	kapható
Wario Ware Smooth Moves	14999	kapható
Wii Play + Wii Remote	14999	kapható
Wish Island	13999	tavas
Nintendo Wii készülék + Wii Sports	69999	kapható

Double Screen/GameboyAdvance

Rayman Raving Rabbids DS/GBA	11999 / 8999	kapható
Meet The Robinsons DS/GBA	9999 / 6999	tavas
Open Season/Nagyon Vadon DS/GBA	13999 / 9999	kapható
Shrek Smashin' Crash racing DS/GBA	9999 / 6999	tavas
Teenage Mutant N.T. DS/GBA	11999 / 8499	tavas
Yoshi's Island 2 DS	11999	kapható
New Super Mario	11999	kapható
Starfox Command	11999	kapható
Pokémon Mystery Dungeon	12999	kapható
Mario Nemesis Rise of Imperf. DS	3111	akciós
Tomb Raider Legends DS/GBA	8999 / 8999	akciós
AGT gép + Heide játék	27999	akciós
AGT gép + Wintersport játék	27999	akciós
AGT gép + FIFA 06 + Calweman	2999	akciós
DS Lite gép + Dr. Kawashima játék	47999	akciós
DS Lite gép + Nintendo DS Dalmata+Zsiska	44999	akciós

XBOX 360

Battlestation Midway	15999	tavas
Call of Duty 3	15999	kapható
Command & Conquer Tiberium Wars	16999	tavas
Crackdown "magyar nyelven"	17999	tavas
+ Halo 3 Multiplayer Demo		
Dead or Alive 4 Classic	8999	tavas
Dead or Alive Xtreme 2	16999	kapható
Def Jam Icon	16999	tavas
Gears of War	16999	kapható
Ghost Recon 2 Advanced Warfighter	16999	tavas
Ghost Recon A.W. Classic	9999	kapható
Lost Planet	16999	kapható
Meet The Robinsons	13999	tavas
NBA Street Homecourt	15999	tavas
Open Season / Nagyon Vadon	15999	tavas
Project Gotham Racing 3 Classic	8999	kapható
Rayman Raving Rabbids	16999	kapható
Splinter Cell Double Agent	16999	kapható
Tomb Raider Legend	6499	kapható
UEFA Champions League 2006-07	16999	tavas
Viva Pinata "magyar nyelven"	16999	kapható
XBOX Live Arcade Unplugged	11999	tavas
Aktuális gépekinkről érdeklődj üzleteinkben!		

Nintendo DS + GBA

Advance Wars Dual Strike	11990	kapható
Donkey Kong 3/GBA	12990	kapható
FIFA 06	11990	kapható
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható
Harry Potter and Prisoner of Azkaban	11990	kapható
Harry Potter and Chamber of Secrets	11990	kapható
Marvel Nemesis: Rise of the	11990	kapható
Need For Speed: Most W. /GBA is	11990	kapható
Nintendogs! 3 különböző játék!	11990	kapható
Pokémon Dash	8490	akciós
Pokémon Emerald Version ÚJ!/GBA	13990	kapható
Ridge Racer	10990	kapható
Samurai Jack /GBA	9990	kapható
The Sims 2	11990	kapható
Tiger Woods	11990	kapható
Urbz	11990	kapható
Wario Ware Touched	8490	akciós
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akciós

**Teljes választékunkat és
előrendelési akcióinkat
keresd webáruházunkban!**

www.576.hu

576 ÜZLETEK:

• Árkád	06 1 434 8076
• Campona	06 1 424 3424
• Europa Plaza	06 239 2858
• Europark	06 1 280 9585
• Mammitt II	06 1 345 8076
• Pólius Center	06 1 419 4117
• WestEnd	06 1 238 7576
• Győr Árkád	06 96 555 409
• Debrecen Plaza	06 52 342 120
• Kecskeneti Malom	06 76 328 119
• Szeged Plaza	06 62 468 978
• Tatabánya	hamarosan!

